no.590
1999年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

家庭用中古ソフト売買で東京地裁判決

エニックスには差止請求権ない

「映画の著作物」の要件を満たさない
TVゲームでは「頒布権」は持てない

家庭TVゲームソフトの中古販売に関する民事訴訟で、東京地裁は五月二十七日、TVゲームは「頒布権」のある「映画の著作物」の要件を満たすものでなく、「映画の著作権」に特有の「頒布権」もあり得ない、とする判決を言い渡した。メーカー側は直ちに控訴する意向を示したが、予想外の敗訴にショックを隠し切れていない。

中古ソフト販売を巡る訴訟は、㈱ドゥーが訴えを認め三月九日に終ったもの以外に二件ある。うち一件は、カプコンなどメーカー六社が㈱アクトと㈱ライズを「頒布権」侵害で大阪地裁に訴えているもので、なお係争中。もう一件が今回のもので東京地裁で争われてきた。

これは九八年十月五日、中古ソフトを売買している㈱上昇（本社東京、金岡勇均社長）が、㈱エニックス（本社東京、福島康博社長）を相手どって、「頒布権」に基づく中古ソフト差し止め請求権がないことを確認するよう求める訴訟。

上昇は小売店「カメレオンクラブ」を約二百店展開しているが、九八年八月にエニックスから中古ソフト販売中止を求める警告書を受けとった。上昇によると、中古ソフトをそれほど扱っていないドゥーに対するメーカー側の訴訟が不十分になるとして、あえて差止請求権不存在確認訴訟を提起した。

この訴訟は、十一月十二日、十二月二十二日、一月二十一日、二月二十五日、三月十六日と、五回の口頭弁論を経て結審していた。口頭弁論で上昇は、ゲームソフトにおいて特定の連続映像群が存在しないし、物に固定されていないので「映画の著作物」に該当しない、など主張。エニックスは、ゲームソフトのインタラクティブ性は著作物としての要件を妨げないし、CD-ROMにプログラムとして固定されている、など主張。

また「映画の著作物」に特有の「頒布権」が法制化された経緯から、映画の配給権として限定解釈すべきだ、と上昇は主張。エニックスは条文どおりだと反論した。いったん頒布された後の二次的頒布について、上昇はベルヌ条約、WIPO著作権条約に基づき、第一次頒布で頒布権は消滅する、と主張。エニックスは、第一次頒布で効力が消滅する場合は法制化されていると反論した。

これらを受け東京地裁の三村量一裁判長は判決として、まず「上映権」と「頒布権」が特有の権利として認められている「映画の著作物」の実体は「劇場用映画」であり、その特徴を備えた著作物と解するべきだとした上で、家庭用TVゲームではCD-ROMに収録されたプログラムに基づき映像と音声が示されるものの、「プレイヤーの操作に従って画面上に連続して表われる影像をもって直ちにゲーム著作者の思想・感情の表現ということができないのみならず、画面上に表示される具体的な影像の内容及び表示される順序が一定のものとして固定されているということもできない」とした。つまり、①一定の内容の映像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることにより思想・感情を表現する著作物であり、②著作物ないしその複製物を用いることにより、同一の連続映像が常に再現されること――という「映画の著作物」の要件を満たしていないとした。

従って、TVゲームソフト（この訴訟では「スターオーシャン・セカンドストーリー」と「バスト・ア・ムーブ」）は、「映画の著作物」に該当しないので、エニックスはその「頒布権」も持たないとした。上昇が中古ソフトを販売することについて、エニックスには差止請求権がない、この訴訟費用はエニックスが負担する、と判決した。

上昇やアクトが加入するテレビゲームソフトウエア流通協会（ARTS、新谷雄二理事長＝アクト社長）は、「ゲームソフトに頒布権は及ばない」との判決を歓迎するとの声明を発表した。ARTSによると、「ゲームソフト中古売買を巡る問題は、PSを発売したSCEが独自の販売戦略を進める上で、中古サービスを阻害要因と見なしたのが発端で、これに一部ソフトメーカーが販売不振の原因を中古販売業者に転嫁しようとしたもの。SCEの独善的な販売戦略は本日の判決で潰えた。CESA、ACCSは判決に従うべきだ」としている。

メーカー側は、㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）、㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（パソ協、竹原司会長）が合同声明を発表。「ゲームソフトの多くは映画の著作物に該当すると訴えてきた私たちの主張を退ける判決であり、とうてい認められるものではない。中古ソフト市場は新品市場を圧迫する事態に至っており、新作ソフトの開発に多大な支障を来している」としている。

エニックスの福島社長は、「夢にも思わなかった判決。とうてい承服できないので、控訴する」とのこと。

TVゲームの無断複製（コピー）品を営業使用した、「パックマン」事件（東京地裁昭和五十九年九月二十八日判決）など、ゲームソフトの「映

【9めん下段へ続く】

勝訴した上昇の「カメレオンクラブ」では、「勝訴」の報告も

未公開特許侵害したと

コナミが仮処分を申請

ジャレコは無効審判申請の構え示す

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は六月七日、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）がコナミの特許を侵害したとして、ジャレコのTVゲーム機「VJ」の製造、販売差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

コナミによると、同社のDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア」シリーズを九七年十二月に発売、これまで六作あり、累計六千台を出荷した。これは、画面のトラック上を上から下に降りてくるゲージに合わせ、ボタンとターンテーブルをプレイヤーがタイミングよく操作していくところが特徴とされている。

コナミはこのゲームに基づき、「音楽演出ゲーム機及び音楽演出用の演出操作指示システム」の名称で、九八年七月三十一日に特許を出願（原出願は九七年九月十七日）した。これは九九年四月三十日に、特許第292509号として登録することが認められた。

コナミによると、ジャレコが今年発売したVJシミュレーションゲーム機「VJ」は、コナミの特許を侵害しているとの外部鑑定もあったので、コナミはジャレコに警告書を送り、注意を呼びかけてきた。

コナミによれば、このまま放置すれば特許の意味がなく、また多大の損害を蒙ることになるので、仮処分申請に踏み切った。損害賠償請求を盛り込む本訴は「時間を移すことなく、近々」提出するとしている。

ジャレコの「VJ」

コナミによる仮処分申請に対し、ジャレコはコナミの主張はまったく受け入れられない、とのコメントを出した。それによると、「VJ」はコナミの特許出願以前にそれまでの公的技術に、周知の意匠的要素を加味して完成させたものであり、コナミの特許を侵害したという事実はない。また「VJ」の基礎となったコナミの特許に関して、公的技術とは別個の公的技術が、同特許の出願前にすでに周知となっていたことも判明している。

従ってジャレコとしては、コナミが登録されたとする特許の無効審判を特許庁に請求する考えだとしている。

コナミの「ビートマニア」特許は、まだ特許公報に掲載されていないので、コナミ以外の第三者がその特許の内容を知り得る段階にはない。

また特許法改正に基づき、九六年以降は特許庁で拒絶理由がない場合は特許査定し、特許公告後に第三者が異議申し立てする「付与後異議制度」に移行しているため、九五年以前のように公告後の異議申し立て期間を経て登録されるのと、システムが違う。登録された特許について、第三者は異議申し立てができるほか、無効審判を請求することができる。しかしその場合でも、問題となる特許が公告され、内容が示されていないと始まらない。

さらにコナミは今回の仮処分申請に伴い、「VJ」を設置運営しているオペレーターに対しても、その撤去を求めるため法的手続きを進める、との考えを示している。しかし、その具体的な手続きは示されていない。

「ＤＣ」重点のセガ社３月期決算

今期も赤字予想

海外オペレーションは一部除き不振

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は五月二十八日、前期決算（連結とも）を発表。家庭用「ドリームキャスト」（DC）立ち上げに伴い、大幅減収で二年連続の赤字となった。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比二一・〇%減の二千百四十五億四千六百万円、経常利益は九六・一%減の四億三千百万円、当期損失は三百三十三億八千三百万円だった。

部門別売上高は、業務用が四四・八%減の五百六十二億三百万円、家庭用が八・〇%減の六百八十四億三千三百万円、オペレーション収入が三・三%減の八百七十九億四千二百万円、ロイヤリティ収入が五三・八%減の十九億六千六百万円。

うち輸出は三六・八%減の三百二十四億千六百万円。業務用が三〇・〇%減の二百二十七億八千万円、家庭用が四五・三%減の九十億千万円。その他が七二・九%減の六億二千六百万円。輸出比率は前年の一八・九%から一五・一%へと減らした。

売上高構成比は、業務用二六・二%、家庭用三一・九%、オペレーション収入四一・〇%、その他〇・九%。

景気悪化に伴う個人消費が落ち込む中で、業務用ではモデル3に基づく「バーチャストライカー2 v.99」や、ナオミ基板の「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」などCGゲームを出荷した。しかし音楽系ゲーム出現の影響などで、とくに年明け後厳しくなった。輸出でも、アジア経済不況と欧米AM市場の伸び悩みで後退した。

家庭用では九八年十一月に「DC」の国内出荷を開始したが、前期内では九十万台にとどまった。格闘、アクション、シューティング、ネットワークのそれぞれ有力ソフトを投入したが、グラフィックチップの生産遅れが販売に影響した。ネットワークに関してセガ社では、「DC」ユーザーの三割以上がアクセスしており、インターネット端末としての需要が大きく広がった、としている。

なおアジア市場向け「DC」輸出も開始した。

オペレーション部門では、ATPを「岡山ジョイポリス」と「梅田同」の二ヵ所開設。運営効率のよい「クラブセガ」、「セガアリーナ」を渋谷、浜大津など八店新設した。また映画館、ボウリング場など併設したマルチエンタテインメントの構築など推進した。しかし、全般的な個人消費不振と四千万台に達する携帯電話により、とくに小規模店での停滞が続いた。

特別損失は三百三十九億千万円を計上した。内訳は、不採算のAM海外オペレーションの整理、メイキング倶楽部関連の滞留在庫の整理、「セガサターン」部材の整理とソフト開発費の償却、PCソフト事業投資（米国セガ・エンタテインメント社）の処理、米国3Dfx社との訴訟和解金、投資有価証券評価損など（既報の下方修正発表記事を参照）。

今期について、業務用ではナオミ基板の「F355」など業務用でしか体験できないゲームや、ビジュアルメモリを使って「DC」と連動するゲームなど開発、「バーチャル水族館」も手がける。

家庭用では「シェンムー」を始め有力ゲームソフトを揃えて、拡販に努める。需要の多いネットワーク関連は新規事業ととらえ、さらに先行投資する。米欧でも「DC」を九月に発表するが、欧州ではブリティッシュテレコム（BT）と提携、ネットワークサービスを拡充する。

オペレーション部門では、市場の急激な低下に対応、効率の悪い小規模店の縮小など進める。六月「渋谷GIGO」、七月「セガアリーナ豊橋」、VRレストラン「フィッシュ・オン・チップス」（岐阜）など開設する。

しかし、米欧での「DC」立ち上げに伴うマーケティング先行投資で百七十億円、開発費に関する会計基準変更で五十億円、希望退職者募集に伴う特別損失三十億円があり、固定費を削減しても赤字になる。

二〇〇〇年三月期業績は、中間期で売上高千三百五十億円、経常損失百五十四億円、中間損失百八十四億円を予想。通期では売上高三千億円、経常損失八十二億円、当期損失百十四億円と、大幅増収でも三年連続の赤字を見込んでいる。

連結子会社三十八社（前年三十九社）などを含む九九年三月期決算では、売上高が前年比一九・七%減の二千六百六十一億九千四百万円、経常損失が七十二億七千九百万円（前年七十億二千三百万円）、最終損失が四百二十八億八千万円（三百五十六億三千五百万円）となった。

除外したのは米国セガ・エンタテインメント社、セガ・チャンネル・マネジメント社、セガ・エレクトロニクス・デ・メヒコ社の三社。新たに加わったのは㈱セガトイズ、㈱エイティーワン・エンターテインメントの二社。アトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE）に関しては持株比率が二〇%から六%に減少したのに伴い、持分法適用会社から除外した。

事業別売上高は、業務用機器販売が二七・九%減の八百九十三億八千九百万円、家庭用販売が二六・〇%減の八百四十六億九千四百万円、オペレーション収入が一・五%減の九百三十一億二千八百万円。営業損益は、業務用が三二・六%減の七十五億二千万円、オペレーション収入が四一・九%減の五十二億五百万円の利益を出したのに対して、家庭用は百四億七千九百万円の損失（前年は二百二十九億円）となっている。

海外オペレーションでは、不採算のセガ・エンタープライゼス・オーストラリアで整理を含むリストラを実施した。海外オペレーションは、一部を除き不振だった。

海外売上高は、二二・〇%減の七百十四億四千五百万円で、全体の二六・八%を占める。うち欧州は一二・七%、北米は九・〇%となっている。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は三千八百六十億円、経常損失は百六十三億円、最終損失は百九十八億円と増収赤字を予想している。

セガ社の連結業績の推移（単位：百億円）

任天堂、3月期決算

順調に増収増益

米欧向け輸出が続伸

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月二十六日、前期決算（連結とも）を発表。増収増益と好調だった。

九九年三月期（単独）売上高は前年比八・二%増の四千六百七十一億九百万円、経常利益は七・九%増の千三百五十三億八千八百万円、当期利益は二・六%増の六百八十一億千四百万円だった。

部門別売上高は、家庭用TVゲーム関係が八・一%増の四千六百二十四億四千四百万円、その他が二一・八%増の四十六億六千五百万円。うち輸出は家庭用が四・九%増の三千二百七十億三千万円、その他が一九・三%増の三千二百万円。輸出比率は前年の七二・二%から七〇・〇%へと減らしたが、輸出が占める割合いは大きい。

「ニンテンドウ64」本体は国内で百二十万台出荷、累計四百三十六万台となり、海外では六百七十五万台出荷し、累計千九百七十四万台となった。カラー版が加わった「ゲームボーイ」は、国内で四百七十三万台出荷し、累計二千三百九十七万台に、海外では八百八十二万台出荷し累計五千五百三十六万台になった。

「ニンテンドウ64」用「ゼルダの伝説・時のオカリナ」、「ゲームボーイ」用「ポケットモンスター」などゲームソフトも伸ばした。

二〇〇〇年三月期については、中間期は売上高二千百億円、経常利益六百億円、中間利益三百二十億円を予想。通期では売上高四千八百億円、経常利益千四百億円、当期利益七百五十億円と、増収増益を見込んでいる。

連結子会社十社（前年同）を含む連結決算では、売上高が前年比七・一%増の五千七百二十八億四千万円、経常利益が四・九%増の千六百五十二億七千七百万円、最終利益が二・五%増の八百五十八億千七百万円だった。

海外売上高は、前年の四千百四十六億八千八百万円（全体の七七・六%）に対し、四千三百二十七億九千三百万円（七五・六%）と伸ばした。地域別では南北アメリカが五三・〇%と多く、次いで欧州二〇・〇%となっている。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は五千九百億円、経常利益は千七百億円、最終利益は九百三十億円と増収増益を予想している。

バンダイ、3月期決算

2年連続の赤字

今期「スワン」の貢献予想

㈱バンダイ（本社東京、高須武男社長）は五月十八日、前期決算（連結とも）を発表した。九九年三月期（単独）の売上高は前年比二三・八%減の千百八十九億五千九百万円、経常利益は八二・八%減の二十四億二千三百万円で、当期損失は百三十五億九千六百万円と二年連続の赤字だった。

赤字は前年に引き続く約百五十八億円の特別損失計上による。同社は三月、ハンドヘルドTVゲーム機「ワンダースワン」を出荷した。

二〇〇〇年三月期業績では、中間期で売上高五百億円、経常利益十四億円、中間利益七億円を予想。通期では売上高千百億円、経常利益五十億円、当期利益二十五億円を見込んでいる。

連結子会社二十八社などを含む前期連結決算では、売上高が一九・四%減の二千三百二十二億九千万円、経常損失が四十七億円、最終損失が百六十三億八千八百万円となった。

連結子会社にバンプレスト、バンウェーブなどが、また持分法適用関連会社にハピネットが含まれている。

連結売上高のうち、「ワンダースワン」を含む玩具・模型関連事業は二七・七%減の千三百十四億三千百万円、業務用ゲーム機と景品のアミューズメント事業は二五・〇%増の二百七十三億三千万円と好調だった。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は二千百億円、経常利益は八十億円、最終利益は二十五億円を予想している。

セタ、5月期予想

さらに下方修正

ビスコ和議申請で特損

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は五月二十一日、九九年五月期の業績予想を下方修正。赤字幅を広げることになった。

修正後の売上高は十六億五千八百万円（一月二十八日の前回予想では三十七億四百万円）、経常損失が九億二千九百万円（三億二千三百万円）、当期損失は十億六千二百万円（三億千三百万円）と予想されている。

期待した業務用システム基板「ALECK64」の受注が遅れ、また新開発の地域密着型情報通信システムの契約額が予想を大きく下回ったため、売上高が二十億円ほど下回る。また株式を一五・二%所有する㈱ビスコの和議申請に伴い、その投資額一億四千三百万円を特別損失に計上することになった。

セタはまた親会社のアルゼ向けに、パチスロ機などで使われる画像処理用ICや基板、ソフトウエアを開発する、と六月一日に発表した。六月に開始、この分野では初年度十一億円の売り上げを見込んでいる。

コナミ、3月期決算

連結で26%増収

業務用機器は0・4%増

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月二十七日、前期決算（連結とも）を発表。大幅増収にもかかわらず、わずか増益にとどまった。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比四〇・〇%増の千七億七千九百万円、経常利益は一三・七%増の百二十九億千八百万円、当期利益は〇・一%増の五十億六百万円だった。

部門別売上高は、業務用が一・四%増の二百二十七億四千六百万円（うちAMは一三・八%減の九十三億六千七百万円）、家庭用が六八・二%増の五百三十三億四千七百万円、パチンコ用機器が三九・四%増の百七億三千七百万円、知的財産事業（旧CP事業。キャラクター商品、携帯ゲームなど）が四五・四%増の九十一億六千三百万円、オペレーション収入が六四・四%増の四十四億二千八百万円、その他が六八・三%減の三億五千四百万円。

輸出は一七・〇%増の二百十二億九千九百万円で、うち業務用は三五・九%減の四十二億三千五百万円、家庭用は四五・七%増の百六十六億八千万円、知的財産が三三五・九%増の三億八千二百万円。輸出比率は前年の二五・三%から二一・一%へと減少した。

個人消費低迷の中で消費者の商品選びは厳しくなり、好不調の「二極化現象」が進んだ。業務用ではGM機器事業本部が開発したDJシミュレーションゲームを、AM機器事業本部ではダンスシミュレーションゲームとして発展させ、新たな音楽ゲーム市場を創出した。

家庭用ソフトは、サッカーなどスポーツゲーム、業務用から移植した音楽ゲームなど好調に伸ばし、ミリオンセラーを輩出した。知的財産事業では、他社のコンテンツを買い上げて、一万七千店あるコナミ配給網を通じ供給するメジャー事業部を発足させた。パチンコ用機器は順調に伸ばした。

オペレーション部門では、既存十一店の売り上げが堅調な上、十店を開設した。以上から過去最高の売上高、経常利益を計上した。

特別利益で知的財産権譲渡益四億九千八百万円を計上。特別損失では、固定資産除売却損六億三千三百万円と棚卸資産処分損七億七千六百万円を計上した（業務用CG基板ゲームと写真シール機関係）。なお財務諸表等規則改正に伴い、従来は販売費・一般管理費に含めていた事業税十五億千七百万円を、法人税・住民税・事業税に含めたため、従来と比べ経常利益は同額分多く計上した。

今期は業務用で音楽ゲームをさらに充実させ、ゲーミング機などの新分野にも挑戦する。家庭用では世界的な視野に立ち有名ブランドコンテンツを取り込むとともに、開発体制の肥大化を抑制する。九八年十二月に音楽CD事業を㈱コナミミュージックエンタテイメントに、九九年三月にパチンコ用機器をコナミパーラーエンタテイメント㈱に、ゲーム場オペレーションを㈱コナミアミューズメントオペレーションに、それぞれ移管した。このため売上高が六十五億円減少するが、他の部門が好調を維持する。

二〇〇〇年三月期の業績は、中間期で売上高五百六億円、経常利益六十二億円、中間利益三十億円を予想。通期で売上高千十億円、経常利益百三十億円、当期利益六十億円と増収増益を見込んでいる。

連結子会社二十九社（前年同）を含む九九年三月期連結決算では、売上高が二六・五%増の千百三十四億千三百万円、経常利益が一五九・六%増の百六十一億七千六百万円、最終利益が二・〇%増の五十一億四百万円となった。

㈱コナミアミューズメントオペレーション、米国コナミ・コンピュータ・エンタテインメント社の二社が加わった。また九八年四月に㈱コンピュータゲーム青山ズと合併した㈱コナミコンピュータエンタテイメントジャパン、十二月に㈱ケイシーシーと合併した㈱コナミミュージックエンタテイメントがあり、二社減った。

事業別売上高は、家庭用が五四・三%増の六百二十七億四千六百万円、業務用（AMとGM）が〇・四%増の二百三十五億二千六百万円、パチンコ用機器が三六・九%増の百八億六千七百万円、知的財産が四四・三%増の九十二億二千九百万円、オペレーションが三七・四%減の四十四億二千八百万円、金融が四七・〇%増の二億二千二百万円、その他（不動産管理など）が三九・九%減の二十三億九千二百万円。業務用機器では、九七年十二月以降「ビートマニア」シリーズを出荷。九八年十一月以降「ダンスダンスレボリューション」シリーズを出荷（サンプル出荷は九八年九月）してヒットさせているが、九九年三月期の売上高を押し上げるには至っていない。しかし今期は大きく伸ばす――と同社では説明している。なおオペレーション部門では、これまであったパチンコ店の大半を売却したため、売上高は大幅減少となった。

営業損益は、AM事業で一億三千四百万円、オペレーションで一億九千四百万円の損失を出したほか、すべて利益となった。内わけは家庭用百四十二億二百万円、GM事業十一億七千百万円、パチンコ用機器二十四億千六百万円、知的財産二十四億九千万円、金融八千五百万円、その他七億八千百万円。

海外売上高は九・九%増の三百十四億三千八百万円で、全体の二七・七%。うち北米一三・〇%、欧州は一一・七%となっている。

二〇〇〇年三月期はさらに連結売上高千二百億円、経常利益百六十五億円、最終利益七十億円と過去最大を見込んでいる。

コナミの連結業績の推移（単位：10億円）

「マックスフライト」

映像付きで回転

日本で子会社が営業開始

マックスフライト・ジャパン㈱（本社神奈川県秦野市、清田征房社長）は、米国マックスフライト社（ニュージャージー州、フランク・マックリンティック社長）製映像シミュレーター「マックスフライトVR2002」を、千葉県船橋市のSC「船橋ららぽーと」内クリスタル広場に設置、四月二十四日営業運転を開始した。

同機は日本初登場となるもの。ヘリコプターをデフォルメしたような独特のデザインで、二人乗り密閉カプセルの後部に直方体が付いており、その間を外部から一本のバーが水平に貫き全体を支えている。回転軸が二つあり、水平バーを軸にして全体が宙返りすると同時に、直方体を軸にカプセル部分だけが回転する。この縦と横の三百六十度回転の組み合わせと回転速度の加減制御により複雑な動きとなる。加速時は相当なスピードで回転するため、同社では「絶叫カプセル」と呼んでいる。

映像ソフトはローラーコースターをCGで描いたもので、カプセル内部前面の五十八インチプロジェクターに投影される。コースは乗客が九パターンの形状から六つまたは九つ選択して組み合わせることができる。搭乗時間は一分四十秒だが、乗客が不快感を覚えた時は途中で停止ボタンを押せる。利用料金五百円。運営は係員が必要。設置面積は約十八平方㍍、本体の大きさは幅約三・九㍍、奥行四・六㍍、作動時高さ三・九㍍。同SCでは共同運営だが、直営、リースを中心に展開し販売（価格約千八百万円）もする。

前日のプレスプレビューで清田社長は、「米国では昨年FECなどへ二百台出荷した。日本を次の市場と考え子会社（当社）を昨年十二月設立。ららぽーととの協力を得ることができた」としている。

船橋ららぽーとに設置された「マックスフライトＶＲ2002」のようす

大分県協、通常総会

施設児童招待など

県警は許容地域を説明

大分県アミューズメント施設営業者協会（事務局大分市、宮永繁会長、会員十三社）は五月十二日、大分市内のコンパルホールで第十五期通常総会を開き、予決算案などを承認した。また併せて会員の店舗管理者らを対象とした県警による講演会を開いた。

同総会には全会員が出席。平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案が異議なく承認された。うち事業計画については、今年も養護施設の児童を城島後楽園遊園地に招待するイベントの実施、会員増強、青少年の健全育成などが中心となっている。

愛甲清幸副会長（セガ社）が社内異動により辞任、後任に佐伯健氏（同）が選任された。

総会終了後、講演会が開かれ、店長らを含め三十五名が参加した。県警生活安全企画課の浜小路和生警部が、八号営業が「営業延長許容地域」の対象となっていることなど、改正風営法の内容について説明した。また少年課の宇都和人課長補佐は、少年非行の現状と対策について講演した。

この後懇親会が開かれ、浜小路警部のほか同課の石川哲課長、阿南孝義係長の三名が出席した。

アルゼ、3月期決算

7号機関係97%

今期から子会社も貢献

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は五月二十七日、前期決算（連結とも）を発表した。単独の九九年三月期売上高は前年比三六・六%増の千二億四千万円、経常利益は五七・一%増の五百六十五億千七百万円、当期利益は二九二・九%増の大幅な増収増益だった。

売上高構成比は、パチンコ・パチコン製品が九〇・四%、パチスロ商品が一・九%、部品が四・四%、その他が三・三%で、「七号営業」用機器が大部分を占めている。

連結子会社九社などを含める連結決算では、売上高が三五・二%増の九百九十二億六千万円、経常利益が五〇・四%増の五百四十億五千八百万円、最終利益が二〇・七%減の二百二十四億千百万円と増収減益になった。

九八年五月にパチスロ機メーカーの㈱メーシー販売を一〇〇%子会社化し、十二月にコンピューター周辺機器商社のイ・アイ・イ㈱を子会社化した。同月パチンコ店舗設計会社の㈱環デザインを子会社化し、環デザインが五五%所有する㈱環研、七一・四%所有する㈱環テックも傘下に収めた。

九九年二月、ゲームソフト開発の㈱セタを子会社化、パチスロ機メーカーのエレクトロコインジャパン㈱（ECJ）も子会社化し、ECJの一〇〇%子会社の瑞穂製作所㈱、㈱エレクトロコインを取得した。

連結子会社は、以上九社とビルメンテナンス子会社の㈱システムスタッフとなるが、エレクトロコインは四月末に清算するので連結には含まれていない。

売上高の事業別構成比は、パチスロ・パチコンが九七・二%、不動産が〇・六%、その他（ビルメンテナンス、コンピューター周辺機器、ゲームソフト、パチンコ店設計など）が二・二%となっている。

警察庁・生活環境課調べ

SCロケの許可店21%

許可専業店の設置台数は全体の71%

警察庁・生活環境課はこのほど、九八年十二月末現在の「八号営業」関係の業態別営業所数、設置台数など明らかにした。それによると、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」はわずか減少し千六百三十四店で、うち許可店の占める割合は〇・八ポイント下がり二一・二%となった。

「八号営業」関係については、風営法に基づき風俗営業の許可を受けた「許可営業所」のほか、許可を必要としない「その他の営業所」も警察庁では調査しており、それぞれの業態別営業所数、設置台数などは**下の表**のとおりとなる。

これらのうち「許可営業所」の合計営業所数、設置台数などは前号掲載のとおり。「その他の営業所」については、営業所数が前年比六%減、設置台数が一・四%減となった。「許可」と「その他」の合計では営業所数が六%減の二万七千五百十九店、設置台数が〇・二%減の五十七万九千六百九十五台となる。

「飲食店との併設店」は「許可」で九・三%減、「その他」で八・五%減となった。「許可」のうち「深夜酒類提供飲食店との併設店」の減少と、「深夜飲食店との併設店」の増加が著しい。

「専業店」は「許可」で二・八%減と二年連続して減少したが、設置台数は年々増え続けている。「その他」では営業所数、設置台数とも減少した。

「大規模小売店との併設店」は合計千六百三十四店で五店減少した。うち「許可」は三百四十六店で三・九%減、逆に「その他」は千二百八十八店で〇・七%増加した。なお設置台数はいずれも増加している。

また都道府県別の業態別営業所数なども明らかにしており、「その他の営業所」は九六年から北海道が最多となっており、とくに「飲食店との併設店」が増え続けている。それまでトップだった愛知県は減少を続け九八年は激減した(都道府県別の表は追って掲載)。

設置されている「遊技設備」は施行規則第三条の分類により、「一号機」はスロットマシンなど遊技の結果がメダルなどで表示されるもの、「二号機」はTVゲーム機で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「三号機」はフリッパー、「四号機」は前記以外で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「五号機」はルーレット台やトランプ台などの遊技設備とされる。

うちTVスロットマシンは「一号機」か「二号機」か判断に迷うが、警察庁調査では「二号機」に含め、スロットマシン型を特記している。

またこれら以外の「その他」の遊技設備(許可店で五万七千台、その他店で一万四千台、いずれも前年比で増加)については説明がない。施行規則第三条に該当しない遊技設備と考えられる。

「許可」と「その他」を合わせた分類別台数で増加したのは「一号機」、「二号機」のスロットマシン型、「四号機」と「その他」で、うち「二号機」のスロットマシン型は「飲食店との併設店」で大幅に増加したためで、「大規模小売店等との併設店」では大きく減少した。

風営法では「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる」ものを施行規則第三条で規定するはずだったのが、遊技機賭博との関連がまったくないと考えられるフリッパー、「テトリス」などTVゲームまで含まれている。一部TVドライブゲーム機などは行政解釈で「射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるもの」として規制対象から除外されてはいるものの、立法政策上の混乱は今なお続いている。

警察庁調べのデータでも、AMゲーム機と賭博に使用されやすいゲーミング機(賭博の要素である偶然性と賭ける機能を備えているギャンブル機)の区別はなく、このためAMゲーム場と賭博遊技場の区別もなく同じ表に含まれることになる。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数・施行規則に基づく機種別設置台数 (平成10年12月末現在)

区分	併設	業態別	営業所数	同・前年	増減率	備付台数	同・前年	増減率	1号機	2号機	スロットマシン	3号機	4号機	5号機	その他
許可営業所		専業店	7,509	7,729	▲2.8%	410,811	407,372	0.8%	63,991	247,030	12,285	8,330	36,856	6,561	48,043
	飲食併設	深夜酒類提供飲食	102	670	▲84.8%	573	5,337	▲89.3%	19	483	158	9	5	0	57
		深夜飲食店	648	278	133.1%	4,734	2,313	104.7%	477	3,684	1,520	36	16	9	512
		上記以外の飲食店	5,341	5,767	▲7.4%	39,067	39,499	▲1.1%	1,603	34,182	1,292	260	793	812	1,417
		小計	6,091	6,715	▲9.3%	44,374	47,149	▲5.9%	2,099	38,349	2,970	305	814	821	1,986
	その他併設	風俗営業1-7号	96	112	▲14.3%	1,400	1,652	▲15.3%	140	705	0	25	276	134	120
		旅館・ホテル	132	143	▲7.7%	3,094	3,427	▲9.7%	331	1,654	105	122	186	194	607
		大規模小売店等	346	360	▲3.9%	17,819	17,475	2.0%	2,423	7,684	490	435	2,825	298	4,154
		その他	1,574	1,731	▲9.1%	23,443	24,005	▲2.3%	2,506	16,079	364	479	1,757	395	2,227
		小計	2,148	2,346	▲8.4%	45,756	46,559	▲1.7%	5,400	26,122	959	1,061	5,044	1,021	7,108
		合計	15,748	16,790	▲6.2%	500,941	501,080	▲0.0%	71,490	311,501	16,214	9,696	42,714	8,403	57,137
その他の営業所		専業店	92	116	▲20.7%	4,240	5,041	▲15.9%	159	1,649	97	83	558	15	1,776
	飲食併設	深夜酒類提供飲食	495	511	▲3.1%	896	942	▲4.9%	30	831	24	10	6	0	19
		深夜飲食店	710	806	▲11.9%	1,318	1,537	▲14.2%	267	1,011	18	6	9	0	25
		上記以外の飲食店	5,338	5,834	▲8.5%	11,147	11,498	▲3.1%	709	9,718	560	73	339	72	236
		小計	6,543	7,151	▲8.5%	13,361	13,977	▲4.4%	1,006	11,560	602	89	354	72	280
	その他併設	風俗営業1-7号	72	64	12.5%	449	393	14.2%	20	296	0	1	44	3	85
		旅館・ホテル	2,085	2,123	▲1.8%	13,821	13,618	1.5%	1,820	8,708	311	659	1,121	134	1,379
		小規模小売店等	1,288	1,279	0.7%	31,743	31,206	1.7%	3,395	14,597	747	1,200	3,958	709	7,884
		その他	1,691	1,783	▲5.2%	15,140	15,669	▲3.4%	1,065	9,027	325	556	1,393	262	2,837
		小計	5,136	5,249	▲2.2%	61,153	60,886	0.4%	6,300	32,628	1,383	2,416	6,516	1,108	12,185
		合計	11,771	12,516	▲6.0%	78,754	79,904	▲1.4%	7,465	45,837	2,082	2,588	7,428	1,195	14,241

特許・実用新案 出願公告・公開 (5月18日〜31日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

五月三十一日=「遊技球供給装置」、㈱ホープ(東京)、28966309、6-162546。「ビデオゲーム装置、キャラクタポジションの指定をガイドする方法及びキャラクタポジションの指定をガイドするゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、コナミ㈱(兵庫)、28979984、10-154958。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームの表示制御方法及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体」、同、2897986、10-182150。「シンボル表示式遊技機」、㈱三共(群馬)、2898358、2-154203。

特許出願公開

五月十八日=「コンピューターゲームシステム」、ネットビレッジ㈱(東京)、11-128439。「遊技機」、丸井稔(大阪)、11-128440。同、11-128442。同、11-128443。同、㈱三共(群馬)、11-128441。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー(大阪)、11-128444。「多入力セパレート型押下ゲーム機」、㈲アルメニ(静岡)、11-128526。「釣掘等における魚釣りの遊戯方法」、百合ケ丘紙器㈱(神奈川)、11-128527(請)。「メダル詰まり自動解除機構を備えたホッパー装置」、㈱タイトー(東京)、11-128528。「景品払出し装置」、㈱石川製作所(栃木)、㈱ビーアンドエフ(東京)、11-128529。「シューティングゲーム」、園部泰基(福島)、11-128530。「電子星占い装置」、ツインバード工業㈱(新潟)、11-128531。「ビデオゲーム装置およびその記憶媒体」、任天堂㈱(京都)、11-128533。「姿勢検出ゲーム装置及びゲーム方法」、ソニー㈱(東京)、11-128534。同、11-128535。「ゲーム機用操作入力装置」、日本電気㈱(東京)、11-128536(請)。「ゲームシステム及びゲーム演算集中処理装置」、㈱ナムコ(東京)、11-128537。「ビデオゲームシステムおよびそのゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、コナミ㈱(兵庫)、11-128538(請)。「コンピューターゲーム機のシステム」、バン・エンタープライジーズ社(香港)、11-128539。

五月二十五日=「ルーレット型ゲーム装置」、㈱カプコン(大阪)、11-137768。同、11-137772。「携帯型ゲーム装置および記憶媒体」、同、11-137845。「ボールゲーム機」、コナミ㈱(兵庫)、11-137769(請)。同、11-137770(請)。同、11-137771(請)。「遊技機用操作スイッチ」、丸井稔(大阪)、11-137773。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱(大阪)、11-137774。「スロットマシン」、同、11-137776。「ゲーム機の衝撃付与装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、国際電業㈱(愛知)、11-137837。「ゲーム機」、大平技研工業㈱(岐阜)、11-137836。「図柄組合せ遊技装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、11-137775。「ゲーム装置」、同、11-137841。「画像処理装置」、同、11-137842。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ(東京)、11-137838。同、11-137850。「ゲームシステム、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11-137839。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、11-137843。「ゲーム用入力装置及びゲーム装置」、同、11-137846。「体験装置」、同、11-137855。同、11-137858。「カートリッジおよびこのカートリッジを用いてゲームを行う携帯用ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)、11-137840。「センサを備えたゲームシステム及びその制御方法」、同、11-137847。「データ処理装置、データ処理方法及びデータ処理プログラム記録媒体」、オムロン㈱(京都)、11-137844。「コンピュータゲーム装置」、㈱第一興商(東京)、11-137849。「携帯用ゲームシステム」、㈲アイコムインターナショナル(東京)、11-137851。「カードゲーム遊戯装置」、㈱シグマ(東京)、11-137852。「回転遊技施設」、クネイプストラ・コンストルクチエ・ベスローテン・フエンノートシャップ(オランダ)、11-137853。「磁気駆動加振装置を備えた遊技機」、京都電機器㈱(京都)、11-137856。

中国・広州市AICが摘発

商標権侵害で偽造基板も

偽造「ネオジオ」販売の広通遊戯など

㈱SNK（本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は、中国広東省広州市の工商行政管理局（AIC）が、業務用「ネオジオ」システム基板の無断コピー品を販売していた業者四社を、商標権侵害で同時摘発したと発表した。

「ネオジオ」のゲームソフト一本を受け入れる1スロット型システム基板のコピー品で、広州市AIC越秀区分局が、五月十九日に強制捜査し、コピー品など証拠として押収した。

システム基板のコピー品については、中国の著作権法に基づき版権局（AAC）に侵害の申し立てを行なう方法もあるが、版権局は著作権保護に消極的なことが知られている上、被害者に対して過大な証拠の提出を求める傾向にある、と同社では説明している。

九六年六月、SNKが著作権侵害で申し立て、システム基板のコピー品を販売していた広東省汕頭市の業者、華通実業を摘発したことがある。摘発後、版権局は行政罰に処すという仕組みだが、スピードがあまりにも遅すぎるため、著作権侵害による手続きと、商標権侵害でAICが行なう摘発とを検討した結果、今回はスピードを優先しAICによる摘発で進めることになった。

今回摘発を受けたのは銘威電子商行、広恒電子商行、芦明娯楽設備商行、広通遊戯電子貿易商行の四社で、いずれも広州市内にある販売業者。これらを同時捜索した結果、「ネオジオ」システム基板のコピー品二十一枚、コピー品のROMカートリッジ五十七本など押収した。

押収したコピー品のROMカートリッジには、「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、「同97」、「同98」、「メタルスラッグ」、「同2」、「サムライショーダウンⅣ」（天草降臨）、「ラストブレード」（月華の剣士）、「リアルバウト・フェイタルフューリー・スペシャル」などが含まれている。

今回の摘発により、システム基板のコピー品に対しても商標権侵害でスピーディーに摘発できることになり、同時にコピーソフトの押収もできた。SNKでは、押収した証拠をもとにコピー品のメーカー、販売業者に対する法的手続きをさらに強化する、としている。

上の写真は広通遊戯での摘発のもよう、下はネオジオ基板のコピー品

不正競争防止法改正

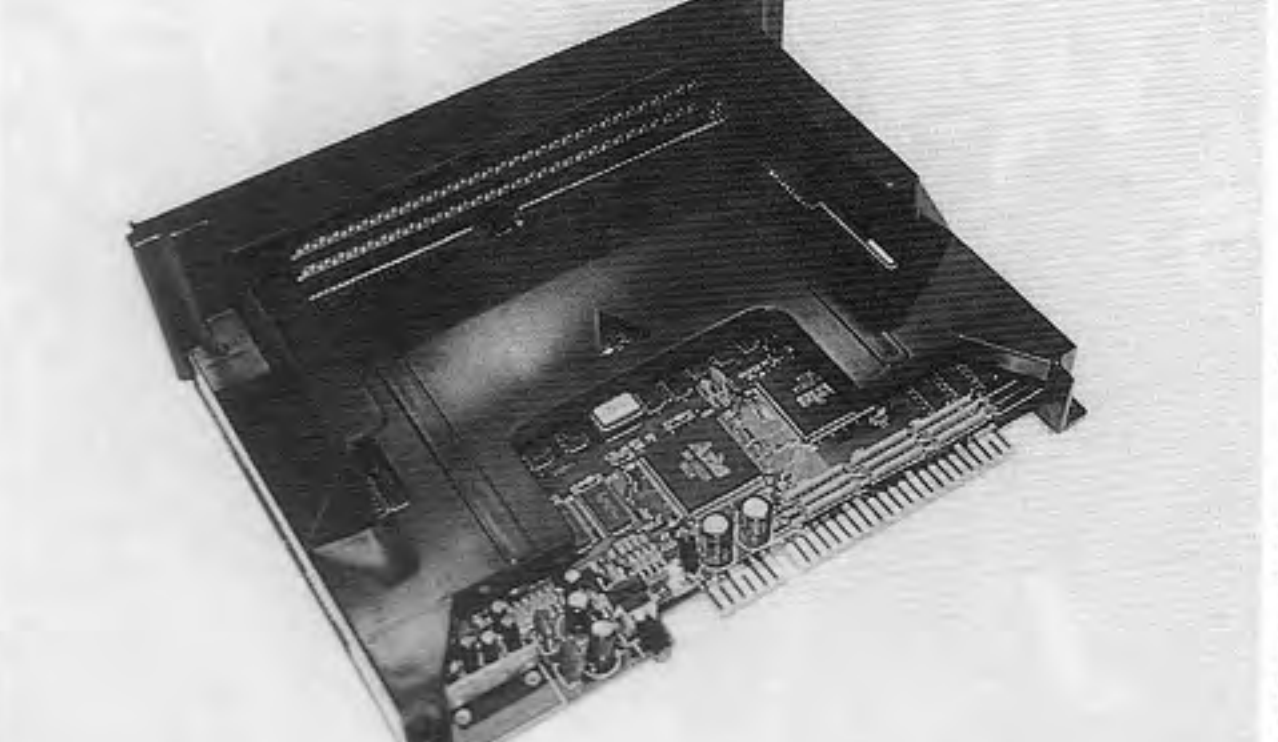
公布し10月施行

文化庁は著作権法改正を準備

CD-ROMに記録されたコンテンツを無断コピーされないようにする技術を無効化する行為を制限する、不正競争防止法一部改正案が四月二十三日公布された。四月十六日に参議院で可決成立しており、十月一日から施行される。

これは通産省が進めていたもので、文化庁でもコピープロテクト解除装置に関する規制を盛り込んだ著作権法一部改正案を準備中。著作権法改正案の場合、違反行為は刑事罰の対象になるが、不正競争防止法では単に民事訴訟で損害賠償など請求できるとしている点が異なる。同じ趣旨の法的制限を別々の省庁で進める点では注目される。

不正競争防止法一部改正では、不正競争行為として二項目を追加、またそのための定義を二項目追加した。その内容は、映像などの視聴、プログラムの実行、映像やプログラムの記録をさせないようにする技術的制限（コピーガード）を無効にする装置やプログラムを販売する行為を、不正競争行為のひとつとするもの。民事訴訟手続きで、差し止め請求、損害賠償請求ができる。

CD-ROMやDVD-ROMの形でゲームソフトが販売されている場合で、これらをコピーできるようにするドライブとソフトウェアがあっても、コピーを防止するプログラムなどコピーガードで技術的にコピーを防げる。しかし、そのコピーガードを突破する技術も進んでいることから、コピーガードを無効化するプログラムなどの販売を、不正競争行為として制限することになった。

大阪府協、定時総会

今期は緊縮予算

府警は賭博機など問題に

大阪府アミューズメント施設営業者協会（事務局大阪、川楠俊太郎会長、正会員百九社）は五月十七日、大阪・難波の難波御堂筋ビルで第十五回定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任五十一社を含む九十二社が出席した。

川楠会長は挨拶の中で「不況不況と言っていても仕方がない。他業種では運営方法やもてなし方を変えたことから繁盛している店もあるので、ゲーム場も何か良い方法があるのではないか。いい機械がないからということをよく耳にするが、果たしてそうなのか。同じ機械でも設置場所によって売上げが大きく違う例もある。これからは機械頼みでなく、与えられた機械を使ってもてなし方など運営方法を工夫しながら売上げを上げていくという形を考えるべきだ。今の若者は雰囲気を楽しむ傾向が強いので、ゲーム場にいること自体が楽しくて安らげるような店作りにすることが、集客へのひとつのヒントになると思う」と語った。

来ひんとして府警生活安全部保安第一課の嘉悦靖人課長は、遵法営業に関して「喫茶店などでのゲーム機賭博が後を断たない。またバカラやルーレットなどで現金に交換するカジノバーも存在しているが、厳しい取り締まりを進めた結果、現在では府内に八号許可を与えたカジノバーは一店もない。しかし八号許可店の中には賭博を行なっている店もあることを耳にしている。また特定の遊技機による物品提供については、八号営業は原則的に遊技に伴う景品提供は許されていないことを再確認しておきたい」とし、少年の健全育成に関連して「少年問題は市民の関心が非常に高く、時にはゲームセンターが非行の温床のように言われたりもする。現にゲームセンターで遊ぶ金欲しさに恐喝やひったくりをしたと言う非行少年もいて、ゲームセンターが非行少年の社交場ともなっているケースもあるようだ。またゲームセンター設置に住民の反対運動が起こり、八号許可店として開店後も続けられたため経営が成り立たなくなったケースもあるので、地域住民の理解を得ることも必要と考える」と述べた。

議案審議は川楠会長が議長となって進められ、平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案が異議なく承認された。うち事業報告の中で、正会員百九社、賛助会員三社、準会員（兼業店）二百四十社、計三百五十二社となり、前年度に比べ正会員七社と準会員十四社の二十一社減少したとの報告があった。事業計画は前年度を踏襲しているが、経費節減による緊縮予算を組んでいる。最後に松下実人副会長が閉会の挨拶をした。

この後懇親会が開かれた。大橋幸彦副会長が、「不景気風が吹き荒れて大変な状況だが、創意工夫しながら何とか乗り切っていきたい」と述べて乾杯の音頭をとり、同協会相談役の梅原靖三氏が中締めを行なった。なお府会議員の倉嶋勲氏が総会で、八木ひろし氏が懇親会でそれぞれ来ひんとして挨拶した。

大阪府協・定時総会で、左上は府警の嘉悦靖人課長、右上は川楠俊太郎会長、右は大橋幸彦副会長、下は総会のようす

「PS2」で

東芝とSCE合弁会社設立

東芝とソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は五月二十四日、合弁会社設立の概要を明らかにした。SCEの次世代家庭用ゲーム機「PS2」（仮称）のCPU「エモーションエンジン」（EE）を生産するためで、東芝の大分工場内に設立する。

合弁会社は㈱大分ティーエスセミコンダクタで東芝が五一％、SCEが四九％出資。六月一日付で設立する。会長は久多良木健SCE社長が兼任し、社長は東芝マイクロプロセッサASIC事業部長小松茂氏が兼任する。

新会社の製造設備はSCEが負担し、運営については東芝大分工場に委託する。九九年秋には稼動し、月産一万枚規模で立ち上げる予定。

島根県協、通常総会

催事参加を計画

2社入会、役員全員留任

島根県アミューズメント施設営業者協会（事務局安来市、福田照三会長、会員数十二社）は四月二十二日、松江市内のニューアーバンホテルで平成十一年度通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選は全役員を留任としたほか、予決算案などを承認した。同総会には十社が出席した。

新入会員としてアミューズメントパル、クワムラの二社が紹介された。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動計画については、前年度を踏襲した上で地元催事「ゆうあいピックしまね大会」（十月二十一～二十三日開催）への参加、AOU中国地区店舗管理者研修会への協力などを挙げている。

総会終了後、ロケ状況など情報交換を行ない、懇親会を開いた。

セガ社新作展
消防士ゲームとレース
プライズ機は「パズルショック」など

㈱セガ・センタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、東京・蒲田の大田区産業プラザで五月十九日、大阪・豊中の関西支店で二十日、福岡・博多の九州支店で二十一日それぞれプライベートショーを開き、「消防士・ブレイブファイアーファイターズ」など新CGゲームを中心に、プライズマシンとメダルゲーム機の新作を披露した。

これは六月以降の夏シーズンに向けての新製品を紹介したもの。東京会場に約八百名、大阪会場に三百八十名、博多会場に二百名、計千三百八十名のオペレーターら関係者が参集した。

「ブレイブファイアーファイターズ」は、消防士がホテルの火災現場に入り消火作業をするというゲーム（本紙前号「話題のマシン」参照）。

同機は、「エアラインパイロッツ」「クレイジータクシー」に続く「セガプロフェッショナルシリーズ」三作目としている。同社では「日常体験できない職業をモチーフとした"職業ゲーム"（職ゲー）は業務用AM機の新ジャンルと言える。電車運転ゲームもこのジャンルに入る。平凡化傾向にあるAM施設の機械構成にバラエティー性を持たせるためにも、"職ゲー"シリーズのラインアップを図っていく」としている。CGゲームはこのほか二機種を参考出品。

「F355チャレンジ」＝「ナオミ」によるリアルなレーシングシミュレーションゲーム機。三つのTVモニターを搭載した連続三画面によるコックピット型。レーシングドライバーの運転技術を学べるようなゲームコンセプトで、走行データのプリントアウトにより走行ラインやギアシフトなどをチェックできる。

「リングアウト4×4」＝四人同時プレイでそれぞれの自動車を操作し、他車をフィールドの外へ弾き出し、最後に残った者が勝者となるというゲーム。六月下旬発売予定で標準価格百二十二万五千円（本号「話題のマシン」参照）。

プライズマシンは四機種を参考出品した。

「パズルショック」＝いろいろな形のピースを手に取り、盤面にある同じ形の穴にはめ込んでいき、制限時間内に全部の穴（十二個）にはめ込むと景品が払い出される。途中で時間切れの場合ははめ込んだピースが大きな音をたてて飛び出し落下する。「UFOリフター」＝フォークリフトをモチーフに二本のバーを前方に伸ばし、景品を載せて落とし口へ運ぶもの。「ドリームキャッチャーネクスト」＝三人用で、1Pが大型景品、残り2P分が従来景品対応となっているクレーン機。「ビーストウォーズ・ネオ・ジャンケンステップ」＝LEDじゃんけんで勝つと階段を上っていく。キャラフィギュアの回転陳列ケースを中央に設置。

メダルゲーム機は、五人用TVポーカーでプレイヤー同士が勝負する「フルアップポーカー」、（以下参考出品）野球をテーマにメダルをバットで弾き飛ばす四人用「ベースボールスタジアム」、タカラのボードゲームをモチーフにした二人用プッシャー機「人生ゲーム・バブルタワーズ」、シューティングタイプのTVメダルゲーム機「ミクロマンバトルチャージ」を出品した。

またメダルの預け入れ、引き出しを客が指紋と暗証番号で行なうという日本ユニカ製メダル自動管理機でセガ社が総発売元となった「メダルバンク」を紹介した。

セガ社新作展で上は東京会場、下は大阪会場のようす

JAMMA理事会
上月理事が辞任
直後の通常総会で報告せず

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は五月十八日、熱海の石亭で第五十三回理事会を開き、上月景彦理事（コナミ副会長）の辞任を了承した。この理事会の直後に通常総会が開かれたが、上月理事退任は総会でまったく触れられなかった。

高橋和治専務によると同理事会ではまず、正会員として㈱ガゼル（本社東京、織本太郎社長）の入会が承認された。㈱トーワジャパンの退会扱いも理事会で決めた。

上月氏からの理事辞任通知は、JAMMAが五月十二日に受け取っており、それが紹介された。

通知によると、コナミはJAMMAが憲章として謳（うた）っている知的財産権の保護の趣旨に賛同し、JAMMA並びに業界の発展のために尽力してきたが、今回の類似商品に関するコナミからの度重なるお願いに対するJAMMAの対応は甚だ遺憾である。これ以上JAMMAの理事を務めていくことに限界を感じた次第だ。四月二十三日付で辞任する——との趣旨が述べられている。

辞任は当人が申し出た時点で事実上成立するが、JAMMAでは理事会で上月理事退任を了承、その上で理事一名を欠員扱いすることをこの理事会で決めた、としている。

通常総会ではすでに理事が一名欠員となっているが、これについてはまったく触れていない。トーワジャパン退会も示されていない（通常総会については続報の予定）。

バンプレスト新作展
「ルンルン福引」
プライズ機と景品の新作

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は、五月十一日の東京会場を皮切りに二十六日にかけて全国五会場でプライベートショーを開き、プライズマシンと景品の新作を披露した。

これはプライズ／AM事業部合同で開かれ、十一十二月発売予定の景品を中心に紹介したもの。五月十一・十二日に東京の浅草ビューホテル、十七日に名古屋のテレビアホール、十九日に大阪の梅田スカイビル、二十一日に福岡の博多スターレーン、二十六日に札幌のホテルアーサーで開催。東京会場の千三百八十人を含め五会場で合計二千四百十四人のオペレーターら関係者が参集した。

AM事業部は、プライズマシンの新作「ルンルンふくびき」（仮称）をメインに紹介した。同機は抽選機"ガラガラ"をモチーフにしたもので、景品カプセルが入った八角形の大きな透明ボックスを設置。ゲームは足し算で、レバーを一回転させると一ケタのLED数字が点滅して止まる。三回繰り返して合計数字が十以上になれば、四回目にレバーで透明ボックスを回転させると景品カプセルが払い出される。OP予価四十四万八千円で七月発売予定。なお会場で同機を注文した業者には、同社従来機を一台五万円で下取りするキャンペーンを実施した。

また電源不要の「むでんくん」（二台セット、OP価格二十八万九千六百円、本号「話題のマシン」参照）を七月発売すると発表した。

以上二機種と従来機の専用景品として"ポケモン"シリーズなど新作を各種展示した。このほかホープのOEMによる定置型乗物機「にこにこピカチュウ」「くるりんらんどトーマス」、トーゴのOEMによるアーケードゲーム機「トーマスのはりきりたまいれ」なども出品した。

プライズ事業部は一般プライズマシン用の景品を八十五アイテムも展示した。とくに今年四月からテレビアニメとして放映開始した「ターンエー・ガンダム」と今年夏公開される劇場版アニメ「ポケットモンスター・ピカチュウたんけんたい」の新キャラを使ったものをアピールした。また遊びの要素を採り入れたものや実用的なものが多く、景品の付加価値を高める方向で開発を進めていることを示した。

バンプレスト新作展で大阪会場のプライズマシン展示部分のようす

JAPEA理事会
総会議案を検討
出席会員から意見聴取も

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は四月二十七日、東京の協会事務局で第九十一回理事会を開き、総会提出議案のうち予決算案を検討した。

平成十年度決算案と十一年度予算案は検討した結果、いずれも原案どおり総会に提出することになった。うち決算案は単年度黒字、予算案は会費引き下げ（二〇%）による減収のため単年度赤字を組んでいる。

このほか角田一郎理事が提出した「協会運営活性化対策の提案」について意見交換し検討した結果、同提案内容を前向きに採り上げていくことになり、具体的には前回理事会で設置した「運営委員会」で検討することになった。また会員の意見も協会運営に反映していくべきだとの意見が多く出されたため、総会や懇談会で出席者全員が発言できる場を設けることになった。

プロテック破綻
丸石産業の連鎖で都市工学も

民間の信用調査機関調べによると、㈱日本プロ・テック（茨城県ひたちなか市津田、鷲谷ゆう子社長）が五月三十一日に一回目不渡りを出すとともに、自己破産申請の準備に入った。負債約二億六千万円。

九四年四月創業、同九月に設立したゲーム機製造、販売、リース業者。スロットマシンなどで九八年二月期売上高は約九億円。主力受注先の丸石産業がトーワジャパンに連鎖して倒産したことから急激に悪化した。

また㈱都市工学（東京都中央区八重洲、足立隆之社長）が五月二十一日に銀行取引停止となり、関連の㈱都市工学総合研究所（同、後藤円後之介社長）も二十五日に銀行取引停止になった。二社合わせて負債約八億四千万円。

前者は七七年設立、後者は九一年設立の内装工事業者だが、近年ゲーム機のレンタル業に進出していた。ビーメックス、丸石産業などの関連倒産。

ナムコとバンプレスト
協力し店舗運営
「きゃらんど尼崎店」で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は共同で、兵庫県のJR尼崎駅前にある複合AM施設「キリンガーデンコミュニティ」（キリンビール㈱経営）内に、キャラクターをテーマとしたロケ「きゃらんど尼崎店」を四月二十四日オープンした。

「きゃらんど」はバンプレストがチェーン展開している店舗だが、「尼崎店」はゲーム機器など店内に設置するものはすべてバンプレストが担当し、ナムコが運営、店内コンセプトは両社で設定し、売上げを歩率で分けるという新しい試みの営業形態となっている。

店舗は平屋建てで、屋根の上や壁面に「ピカチュウ」などのキャラ看板やパネルを設け、入口部分にキャラの造形やディスプレイウィンドーを設置している。約三百平方㍍の店内に百台の機械を設置し風営対象外。うち二百六十平方㍍は"キャラクターAMコーナー"とし、大型クレーン機を中心とするプライズマシン約五十台、小型乗物機五台、AM自販機など計約七十台を設置。キャラグッズ展示コーナーもある。残り約四十平方㍍は"キャラクター商品コーナー"とし、人気キャラを使ったシール機やプライズマシンなど約三十台とグッズショップで構成。

この二つのコーナーは仕切られ、前者はキリンガーデンの入場有料エリア内、後者は自由に出入りできる無料エリア内となっており、前者から後者への一方通行ゲートが設けられている。営業時間十～十七時（商品コーナーは十八時）、繁忙期を除く火曜日は定休日。投資額は公表していないが、年間入場者数十六万人、売上げ一億円を見込んでいる。

キリンガーデンはビール工場跡地約八万二千平方㍍に設置され昨年四月オープンしたもので、同店と㈱トーゴ運営遊園地ゾーンなどがある「遊ゆうパーク」（入場料三百円）、犬を集めた「わんわんふれあいパーク」（入場料千二百円）、スポーツゲーム施設などで構成している。

開園一年で八十二万人が来園、うち「遊ゆうパーク」には二十七万人が入場した。

「きゃらんど」のキャラ造形やシール機などを設置した入口部分

米国法人を解消
中西氏、船井へ
PCゲーム業務用化を断念

米国ミッドウェスト・アミューズメント社の中西義典社長は、同社を整理し、船井ヒューコム㈱の取締役営業部長に五月十七日付で就任した。

米国ミッドウェスト・アミューズメント社は、PCゲームの業務用化を進め、シットダウン型CGカーレースゲーム機「アルチメートレース」を開発したが、さらに多額の開発資金が必要なことから断念。これを機に会社を整理することにしたもの。PCゲーム以外の業務は、残ったスタッフが新会社を設立し引き継ぐとのこと。

アクアリーナを東京JPに

セガ社は「東京ジョイポリス」に六月二十四日、新アトラクション「アクアリーナ」を導入する、と発表した。

「アクアリーナ」はCG技術とインタラクティブ技術を応用したもので、珍しい海の生きものが楽しめる。水槽型画面は幅六㍍、高さ二㍍。

論潮
弱い者に強い

テレビのゴシップ番組で目下、「サッチー疑惑」が関心を集め、他人の所有物を借りると言って自分のものにしてしまうことを「サッチーする」とか、ある種の流行語まで生み出しているらしい。ざっと見る限り、「約束は破っていない。忘れていただけ」と釈明するぐらいで、嘘で固め、恥とも思わず、しかしながら他人にどんな迷惑をかけても何とも感じない人物を「疑惑」の的にしていることになる。

本紙はゴシップを取り上げるほどレベルを下げていないので、この話題はこの程度にとどめたいが、人物評というジャンルにはいささか興味がある。中でも、「弱い者には強いけれど、強い者には弱い」と評された某メーカーの元役員の性格は、言い得て妙と思う。言われたその人は、明らかに軽蔑されているのだ。こういう人に対して、へつらう人は側にいても、決して忠告などしない。

もっともどの業界に限らずこの傾向は強く、政権に属する政治家、官僚などでは、尊敬に足りる人物がほとんどいない。権力欲、金欲がかれらの場合、なによりも先行するのである。それで日本の経済が回復するわけはなく、国民の暮し向きが良くなるわけではない。

野村総研のエコノミストである植草一秀氏によると、九六年にバブル崩壊後の長引く不況から浮揚するかに見えた日本経済の主翼エンジンに、九七年に九兆円のミサイルが打ち込まれた。消費税率引き上げ、所得減税打ち切り、医療保険改革による本人負担増が計九兆円であり、このミサイルによって日本経済はたちまち失速していった（「日本の総決算」講談社）。

この失敗を政権与党と官僚は決して認めない。それは、酒酔い運転でガードレールに激突しておいて、「酒を飲んでいたからではなく、前からいきなりガードレールがぶつかってきた」というのと同じである。失敗を認めず、非礼を詫びない態度では、決して尊敬されるわけがなく、軽蔑されるだけではないだろうか。

人事異動

大平技研工業
（4月21日）専務（経営企画室長）太田千尋▽常務（取締役営業部長）大平進一▽業務部長、取締役金井文敏▽取締役開発統括、加納稚隆

SNK
（5月15日）退任（取締役）須貝正道
（5月16日）経理部長、山本幸司
（5月26日）顧問、大槻博

コナミ
（6月25日）常勤監査役（さくら銀行福岡支店長）大沼昇▽退任（常勤監査役）豊開壮吉

アルゼ
（6月29日）管理本部長、取締役岡田知裕▽内部監査担当（経営企画室長）取締役横塚ヒロ子▽開発本部パチスロ担当（開発本部長代行）同坂本剛一▽取締役経営企画室長（執行役員経営企画室担当）及川麻子▽同開発本部パチコン担当（同開発本部企画部映像制作担当）小森富美雄▽取締役、ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ取締役ジェフリー・ギルバート
監査役、田村達美▽同、岸肇▽退任（監査役）江原均
執行役員開発本部長、横川直樹▽同営業本部長、小笠原直樹

セガ社
（5月31日）退任（執行役員）臼井興胤
（6月29日）取締役、CSK副社長青園雅紘▽同（執行役員）高倉鉄夫▽常勤監査役（財務部長）西巌▽専務執行役員、赤塚隆博
名誉顧問（副会長）中山隼雄▽特別顧問（取締役）角川書店社長角川歴彦▽顧問（常務執行役員）内藤経雄
退任（常勤監査役）石川正直▽同（常務執行役員）AM統括本部海外特命担当酒井佳夫▽同（同）同海外販売事業部長桜井大三郎▽同（執行役員）セガ・アミューズメント・ヨーロッパCEO中西信夫▽同（同）セガ・ロジスティック・サービス社長小野忠彦

亜土電子工業
（6月29日）取締役、藤沢整▽退任（取締役）金山和男▽同（同）坂田富男▽同（同）桑崎茂▽同（同）中山隼雄▽同（同）田副康夫

CSK
（6月29日）専務、野村総合研究所監査役坂川真一▽常務、野村アセット・マネジメント投信執行役員田端広道▽取締役、千本倖生▽退任（取締役）白土良一▽同（同）中山隼雄▽同（同）金山和男

バンダイ
（6月29日）取締役名誉会長（会長）山科誠▽常務（専務）コンシューマ事業本部長兼開発本部長石上幹雄▽常務グローバル事業本部長（常勤監査役）早川正篤▽取締役管理本部長兼監査室長、バナレックス専務簗田正治▽監査役、山田晋
退任（常務）六浦俊幸▽同（取締役）近藤順▽同（同）角田良平▽同（同）茂木隆▽同（常勤監査役）林正夫
執行役員（取締役）トイ事業本部副本部長猪野修平▽同（同）グローバル事業本部副本部長野島威▽同（同）管理本部副本部長兼総務部長兼法務部長兼大阪支店長中田守保▽同（同）開発本部副本部長兼メディア部長柴崎誠▽執行役員、ライフ事業本部副本部長上野和典▽同、コンシューマ事業本部副本部長兼SWAN事業部長大下聡▽同社長室長（経営企画部長）東聡

ハピネット
（6月23日）取締役、バンダイ取締役中田守保▽同、戦略経営開発センター代表取締役碓井慎一▽監査役、バンダイ経営企画部長東聡▽同、浅古有寿▽退任（常務）玉川勝之助▽同（取締役）水上凱夫▽同（監査役）近藤順▽同（同）安達広太郎

事務所移転

日邦産業㈱・アミューズメント事業部＝愛知県岩倉市大地町蕎麦田二十二、☎（0587）37-6565。

㈱サノヤス・ヒシノ明昌・レジャー事業本部・中国営業部＝広島市中区基町六の二十七、広島そごう内、☎（082）211-2006。広島工場は業務を大阪製造所（☎6661-1302）に移管し、閉鎖した。

㈱SNK・東京第二営業所（旧・東京南営業所）＝東京都品川区東品川四丁目一の三、ハイツいのうえ、☎3450-8141。横浜営業所＝横浜市西区岡野一丁目十八の二十八、黒川ハイツ、☎（045）319-0481。北九州営業所は福岡営業所に、大分営業所は熊本営業所に、宮崎営業所は鹿児島営業所にそれぞれ統合され、閉鎖したほか、函館営業所も閉鎖。

【1めんからの続き】

画」性を認めた判決がある、とACCSは説明、「映画の著作物」として確信する立場をメーカー側はとってきた。しかしこの「パックマン」事件でも、「映画の著作物」には、本来の意味の「映画」のほか、「映画の効果に類似する視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ物に固定されている著作物を含む」点を重視した上で、無断コピー品の営業使用は「上映権を侵害」したことを認定している。

また米国の著作権法では、「映画の著作物」としないで、「視聴覚著作物」として映画その他を含めている点など異なる。さらに米国では、ファーストセール・ドクトリンが確立しており、「二次的頒布」まで頒布権が及ばないことになっている。

今回の判決で、TVゲームを無断コピーから保護する「映画の著作物」という立脚点は、いささかも揺らぐことがないが、「二次的頒布」まで制限できるような「映画の著作物」でないことを示した。今回の判決は、家庭用TVゲームソフトの「頒布権」を巡るものであるが、業務用TVゲームも本質的に同じものであるため、問題にするしないに関わらず、中古品を扱う業者にとっては大きな関心事だった。

訂正

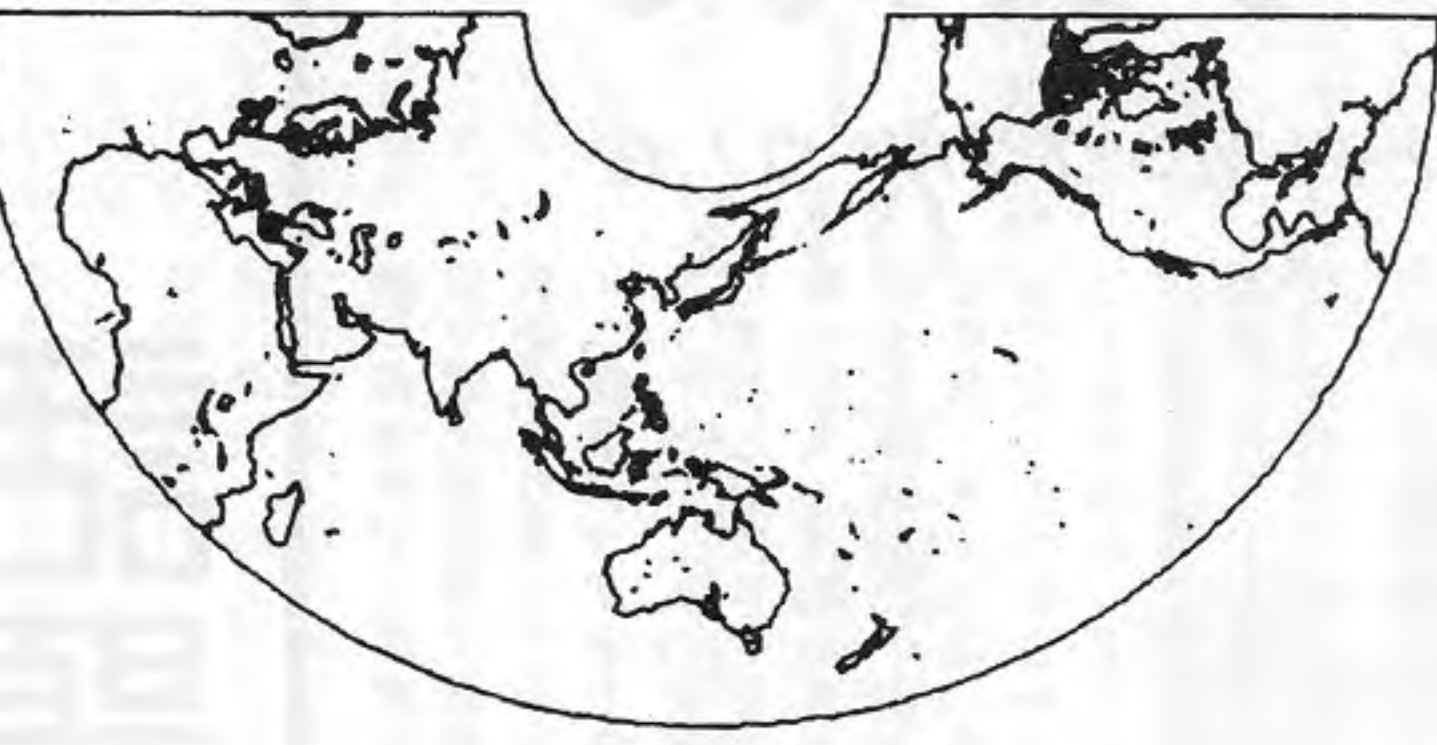
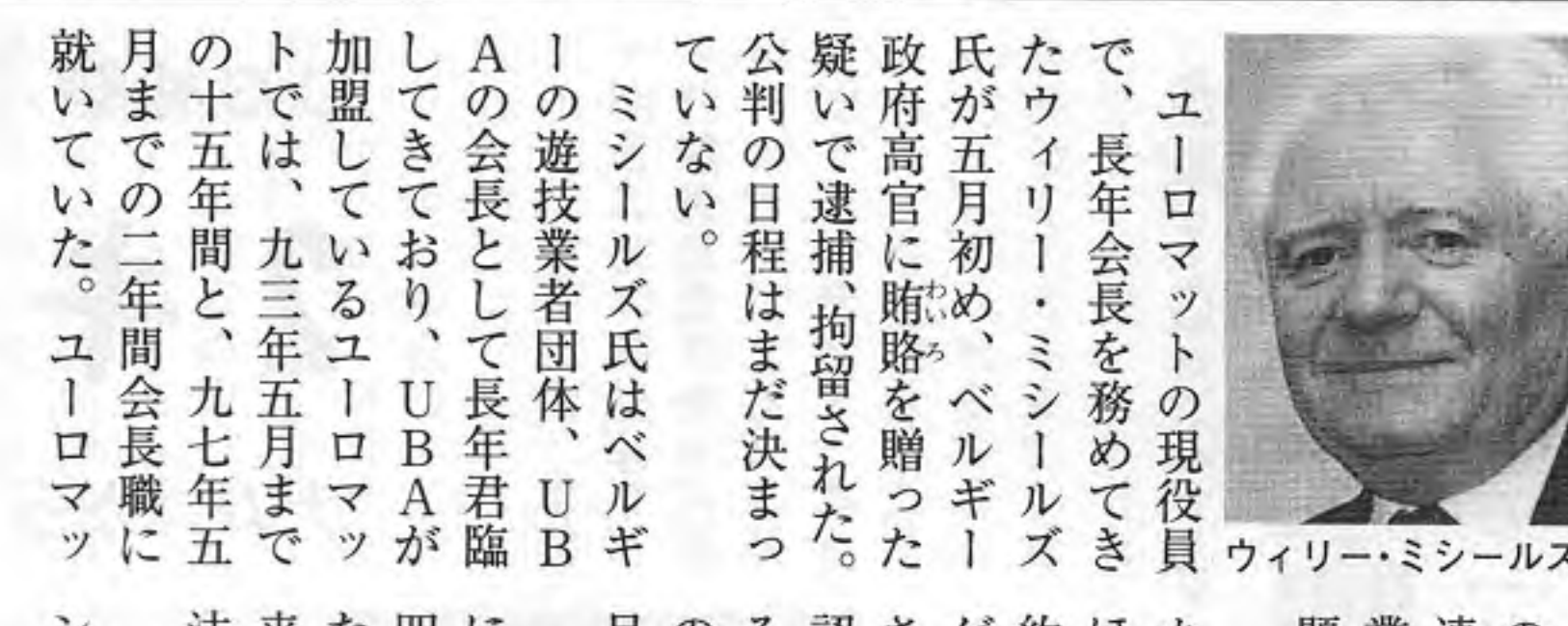
第588号7面の記事「DPS、3社合弁を解消」のうち、DPSに一〇%出資していたのは、ドリーム・ピクチュアズ・スタジオではなく、ポリゴン・ピクチュアズ・スタジオ（PPS）でした。

THE KING OF FIGHTERS '99™

KOF OF SUMMER

新生KOF始動——ザ・キング・オブ・ファイターズ'99、この夏開催!!

株式会社　SNK
SNK CORPORATION

本　　社　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(6339)5588　FAX.06(6338)9506
名古屋販売　〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.　TEL.(81)6-6339-5577　FAX.(81)6-6338-7175
福岡販売　〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
東京販売部　〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
札幌販売　〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446

Game Machine's Best Hit Games 25

99年上半期ベストヒットゲームズ25

「ゼロ3」トップ 2位「ジョジョ」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用されるいわゆる基板タイプ）の九九年上半期のトップは、カプコンの格闘ゲーム「ストリートファイターZERO3」（九八年七月）となった。

同ゲームは「CPSII」二十九作目で、前作「ZERO2アルファ」（九六年八月）をグレードアップしたもの。キャラがシリーズ最多の二十五人となり、各キャラに戦い方が異なる三タイプの個性を設定したのが特徴で固定ファンを引きつけた。九八年下半期四位で、本紙チャートでは一度も首位になったことはないが、常に上位で安定した人気を保っている。

二位もカプコンで「ジョジョの奇妙な冒険」（九八年十二月）。人気漫画をもとにした格闘ゲームで、メインと分身の二つのキャラを同時操作できることなどで人気を集めた。「CPSIII」基板使用。五ヵ月間の集計だが、本紙チャートで三回連続トップを占めた。

三位はセガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2ver98」（九八年五月）。四位は同「99」（九八年十二月）。いずれも「モデル3」使用。「バーチャストライカー」（九五年五月）、同「2」（九七年六月）に続くシリーズで、バージョンアップしながら前作の高い人気を引き継いできている。「98」は本紙チャートで上半期の前半トップ、後半は「99」が入れ替わってトップを続けている。この半年間本紙チャートに入ったサッカーゲームは同シリーズのみとなっている。

五位はSNKネオジオソフトの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」（九八年七月）。九八年下半期三位でこの一年間高い人気を保ち続け、このシリーズは固定ファンが多い。

六位はナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳3」（九七年三月）で「システム12」使用。「鉄拳」（九四年十二月）、「鉄拳2」（九五年八月、バージョンアップ版（同十月）を引き継ぎ、九七年下半期と九八年上半期で連続一位だった。

七位はSNKネオジオソフトの剣劇アクションゲーム「幕末浪漫第二幕・月華の剣士」（九八年十一月）。上半期前半に人気があった。

八位はナムコのCG武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」（九八年七月）。九八年下半期九位。

以上八位までで格闘タイプのゲームが六作を占めている。このほか格闘ゲームは十九位のトミー/ナムコ「闘魂烈伝3」（九七年十二月）、二十五位のアリカ/ナムコ「ファイティングレイヤー」（九八年十二月）がある。

九位はビデオシステムのクイズ&バラエティーゲーム「すくすく犬福」（九八年九月）。このほかクイズゲームは十二位のナムコ「ダービークイズ・マイドリームホース」（九八年十一月）、二十一位の同「子育てクイズマイエンジェル」（九八年三月）があり、いずれもキャラを育てるもの。

十位はプロデュース/ナムコのリズムゲーム「パカパカパッション」（九八年十二月）。十一位のセガ社「ダイナマイト刑事2」は昨年下半期六位。

このほか麻雀ゲームは十三位の彩京「対戦ホットギミック快楽天」（九八年十一月）と二十三位の同前作（九七年十月）、十六位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九五年十二月）。なおセガ社「テトリス」（八八年十二月）が十八位にカムバックした。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイターZERO3（カプコン）	1851
2	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）	1845
3	バーチャストライカー2ver.98（セガ社）	1829
4	バーチャストライカー2ver.99（セガ社）	1820
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	1588
6	鉄拳 3（ナムコ）	1530
7	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ）	1450
8	ソウルキャリバー（ナムコ）	1342
9	すくすく犬福（ビデオシステム）	1113
10	パカパカパッション（プロデュース/ナムコ）	1106
11	ダイナマイト刑事 2（セガ社）	1098
12	ダービークイズ・マイドリームホース（ナムコ）	1027
13	対戦ホットギミック快楽天（彩京）	1012
14	パズルボブル 4（タイトー）	978
15	ストライカーズ1945II（彩京）	925
16	ファイナルロマンス R（ビデオシステム）	881
17	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	870
18	テトリス（セガ社）	865
19	闘魂烈伝 3（ナムコ）	795
20	ガンバード 2（彩京）	746
21	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ）	737
22	スーパーワールドスタジアム98（ナムコ）	715
23	対戦ホットギミック（彩京）	713
24	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ/カプコン）	669
25	ファイティングレイヤー（ナムコ）	663

完成品タイプでは 「DDR」オリジナル版

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、コナミのダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション」（九八年十一月）が上半期一位となった。

本紙チャートでは圧倒的評価を得て四回トップとなった後、十位のバージョンアップ版「セカンドミックス」（九九年二月。集計期間三ヵ月半）が人気を引き継いでいる。

二位はセガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（九八年十一月）。九八年上半期一位、下半期五位だった十四位の前作（九七年三月）を、「ナオミ」基板使用第一作として大幅グレードアップ、成績による分岐などを加えた。

三位はナムコのCGガンゲーム機「タイムクライシス2」（九八年四月）。昨年下半期一位で、今年上半期も安定した人気が続いている。

四位はタイトーの電車運転ゲーム機「電車でGO!2高速編3000番台」。「2高速編」（九八年三月）と「3000番台」（同八月）はすべてグレードアップした。

五位はコナミの音楽ゲーム機「ビートマニア・コンプリートミックス」（九九年一月）。四ヵ月間の集計だが、前作の七位「サードミックス」（九八年九月）の高い人気を引き継いだ。また同機の操作を簡単にした「ポップンミュージック」（九八年九月）も六位に入り同社音楽系ゲームの強さを示した。

集計期間が短く欄外となったが勢いが強いのにコナミの音楽系ゲームの新作二機種、タイトー「バトルギア」（九九年三月）などがある。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	1905
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	1824
3	タイムクライシス 2（ナムコ）	1569
4	電車でGO!2高速編3000番台（タイトー）	1302
5	ビートマニア・コンプリートミックス（コナミ）	1239
6	ポップンミュージック（コナミ）	1214
7	ビートマニア・サードミックス（コナミ）	1150
8	バーチャファイター 3tb（セガ社）	1006
9	セガラリー 2（セガ社）	1005
10	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ）	974
11	ゲットバス（セガ社）	852
12	電脳戦機バーチャロン・OT（セガ社）	826
13	レースオン!（ナムコ）	775
14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	754
15	スリルドライブ（コナミ）	665

その他部門では 「ストリートスナップ」

フリッパー分野はデータ量が極端に少なくなっているため、九七年上半期以降集計を廃止した（毎号の集計も今回廃止した）。

TVゲーム機とフリッパー、景品によって大きく左右されるクレーン機を除いたその他のアーケードゲーム機分野では、写真シール機などAM自販機がほとんどを占めている。

この分野の一位は、昨年下半期に続きトーワジャパンの全身写真プリント機「ストリートスナップ」（九八年四月）となった。二位はコナミ「プリプリキャンバス」（九七年七月）。

以下順位の入れ替わりはあるが機種は昨年下半期とほとんど変わらず、新機種はIMS「デカプリ」（九八年十二月）が九位、メイクソフトウェア「エル」（九八年十一月、集計期間三ヵ月）が十二位に登場している。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートスナップ（トーワジャパン）	1978
2	プリプリキャンバス（コナミ）	1199
3	スーパープリクラ21（アトラス）	1187
4	プリント倶楽部 2（アトラス）	1169
5	なんでもシール委員会（ジャレコ）	900
6	ラブゲティステーション（辰己電子……）	790
7	ネオプリント（SNK）	631
8	スゥーニィービィー（メイクソフトウェア）	480
9	デカプリ（アイ・エム・エス）	441
10	ジョイスタンド（大平技研工業）	431
11	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	422
12	エル（メイクソフトウェア）	407

全国の主なロケーション（現在32ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一・十五日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九九年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユーロマット前会長 ミシールズ氏贈賄事件
ベルギー政府高官にゲーミング法案で

ウィリー・ミシールズ氏

ユーロマットの現役員で、長年会長を務めてきたウィリー・ミシールズ氏が五月初め、ベルギー政府高官に賄賂（わいろ）を贈った疑いで逮捕、拘留された。公判の日程はまだ決まっていない。

ミシールズ氏はベルギーの遊技業者団体、UBAの会長として長年君臨してきており、UBAが加盟しているユーロマットでは、九三年五月までの十五年間と、九七年五月までの二年間会長職に就いていた。ユーロマットはヨーロッパ十六ヵ国の二十一団体が加盟する連合会で、AWP機関係業者の利益保護を主な課題としている。

ベルギーでは八ヵ所のカジノが許可されているほか、全国の酒場などに約五万台のAWP機などゲーミング機が設置運営されてきた。このうち公認カジノを一ヵ所増設することと、ゲーミング機の規制を整備することを目的に、ゲーミングビル（賭博機法案）が九七年に国会に提出され、今年四月三十日に可決成立した。これは一九〇二年以来、実に九十七年ぶりの法改正となった。

しかし成立したゲーミングビルでは、酒場などに設置されたAWP機では賭客が失うお金は一時間当たり五百ベルギーフラン（約千六百円）以下と決められており、これでは経営が成り立たないと業者は不満を募らしている。その上、酒場などのロケオーナーは、ギャンブルをする客もそうでない客もすべて登録することが義務付けられている。

これらゲーミング機を設置する営業所に客として入ることができるのは二十一歳以上の者で、従事する者は十八歳以上と決めた。ベルギーのアーケード（遊技場）は、ドイツ、オランダ、スペイン、英国などと同様、ゲーミング機が大部分を占めており、ゲーミング機でない（AM機の）TVゲーム機はわずかしか使用されていない。

新法に基づき、ゲーミングコミッション（賭博監理委員会）が、施行に必要な細かいルールを定めることになっており、二〇〇〇年にやっと施行されるのではないかと見られている。

ミシールズ氏はこうしたゲーミング機の販売、オペレーター業者でもあるが、調べによると、ベルギー財務省の高官、ジャン・ピエール・ウィジン氏に五十万ベルギーフラン（約百六十万円）を賄賂として贈ったことを自白した。ミシールズ氏はこれにより、ゲーミング関係の規制を自分に有利に運んでもらうつもりだったが、可決成立した法案にはほとんど影響はなかったとされている。

政権に属する政治家や官僚に賄賂を渡して、自分に有利な方向へ持っていこうと考える業者は、ベルギーにもいたことになる。捜査当局はすでに昨年十二月から調査を進めており、国会議員周辺にもミシールズ氏が贈賄していた事実を突きとめている、と現地では伝えられている。

ドイツIMA 1月開催を決定
会場はニュールンベルグに

ドイツの遊技機展、IMAは一月開催に戻すことが五月五日に決まった。主催者の遊技機業者団体VDAIの通常総会で決定したもので、次回は二〇〇〇年一月十九〜二十一日、ニュールンベルグでの開催となる（今年十一月には開かれない）。

IMAは九七年まで一月のフランクフルト開催となっていたが、九八年は十一月開催に変更した。しかし、その結果、十一月開催では出展者のビジネスにならないとの不満が高まり、再び一月に戻すよう求めることになった。このためVDAI通常総会で決着することになっていた。

一月に戻すが、フランクフルトの会場の都合がつかないため、ニュールンベルグに移すことになった。業者しか入れないIMAは通常四日間開かれるが、二〇〇〇年は三日間と短かくなる。その代わり開場時間は、これまでの十時から十七時までを、十九時までに延長することにした。

VDAI通常総会では役員改選も行なわれ、パウル・ガーゼルマン会長を再選した。同氏の会長職は十八年目に入る。副会長はNSM社のウベ・クリスチャンセン氏とバリー・ウルフ社のペーター・バッハマン氏。会計二名と新任役員も決まった。

長年役員を務めたハンス・ローゼンツバイク氏（ノバ社）、ハンス・クロス氏（バリー・ウルフ社）、ユーリッヒ・シュルツ氏（NSM社）の三名は再選されず、その代わり名誉会員に登録されることになった。

タイトー「バトルギア」 米国ではICE
組み立てはニューヨーク州で

米国イノベイティブ・コンセプト・イン・エンタテインメント社（ICE、ニューヨーク州クラレンス、ラルフ・コッポラ社長）はこのほど、タイトー「バトルギア」を北米市場向けに出荷することになった、と発表した。ICE社がタイトーからPC基板を買い、ICE社の工場で組み立てるもので、二人用のほか一人用も手がける。ノックダウン方式で組み立てられたタイトー「バトルギア」のデザインは写真のとおり、いくつか異なる点がある。ライセンス関係では、独占的とはなっていない。

ICE社はまた、スペインのサムビリヤード社から、エアホッケーとプールテーブルの独占的販売権を得たことも明らかにした。サムビリヤード社はこの分野で欧州の有力メーカー。ICE社はアーケードゲーム機メーカーだが、幅を広げている。

"Battle Gear" of Taito/ICE

International Trade Show

Show	Date
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Enada'99 (Rome, Italy)	Oct. 14-17
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25

英国BACTA会長 トーマス氏昇格
ATEI売却巡る波乱も

サイモン・トーマス氏

英国の遊技機業者協会、BACTA（ブリティッシュ・アミューズメント・ケータリング・トレーズ・アソシエーション）は三月二十四日の役員会で、サイモン・トーマス副会長を、九九〜二〇〇〇年期会長に選んだ。九七〜九八年期会長はラッセル・スミス氏だった。副会長には新たにケイス・スミス氏を選んだ。メーカー/ディストリビューター部会など四つの部会長も選任した。

BACTAでは、米国TOIC社によるATEI買収提案を巡って混乱していたが、四月十九日に買収キャンセルが決まっており、トーマス会長は波乱のスタートとなっている。

BACTAは射幸遊技業、AMゲーム/遊園施設営業など幅広い分野をカバーする業者団体で、AWP機（アミューズメント・ウィズ・プライズ）と称して偶然の遊技の結果現金を払い出すギャンブル機）などの射幸遊技機業者が主導権を握っている。国際サミット会合のメンバー協会。

GE社による特許訴訟 任天堂2審勝訴
「あまりにも古い特許」と

米国ゼネラルエレクトリック（GE）社が任天堂を訴えていた特許訴訟で、ワシントンDCにある連邦控訴裁判所はGE社の控訴を退ける判決を下した。米国任天堂が六月七日に発表した。

GE社は八〇年代中ごろにRCA社から入手した特許に関して、任天堂が家庭用TVゲーム機でこの特許を侵害したとして、九五年に訴訟を起こした。これに対しニュージャージー州にある連邦地裁は九七年十月、任天堂はGE社が主張するすべての特許を侵害していない、とする判決を言い渡していた。

米国任天堂は、GE社の主張する特許は時代遅れであるし、そういうものを最新式のTVゲーム機で採用するわけがない、と反論していた。GE社は一審、二審とも敗訴したことになる。

米国E3 業者だけ入場 5万5千人も

今年の米国「E3」（五月十三〜十五日、ロサンゼルス）の登録入場者数は、前年比三三%増の五万五千人以上だった。これはメーカー、ディーラーなど業者だけの数字であり、プレスは入場できるが数字に含まれない。一般公開はされていない。

話題のマシン

セガ社の4人用CGカーアクション
他車を弾き出す
「ナオミ」による「リングアウト4×4」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」基板使用CGカーアクションゲーム機「リングアウト4×4」が六月十七日発売となった。

これは四人用で、真上を向いた一つのTVモニターの画面を四方から囲んで同時プレイするもの。ハンドルとフットペダル（アクセル）で自動車を操作し、他車をフィールドの外へ弾き出すというゲーム。

ハンドル全体を押し込むと自車のフロントバンパーが飛び出す〝バンパーパンチ〟となり、これで他車を弾き飛ばす。またハンドル中央部のボタンを押すとバックできる。

一ステージの制限時間内に他車をすべて弾き出すと勝者になる。勝負がつかず二台以上残った場合は爆破され持ち台数（切り替え可能）が一台減る。

一人プレイでは他の三台がコンピューター車となり計十ステージ構成。二－四人プレイでは最後に残ったプレイヤーが一人プレイとしてゲームを続行できる。

途中参加も可能だが、この場合ゲームを中断し新ステージにするか、次のステージまで待機するかを選択できる。標準価格百二十二万五千円。

リングアウト4×4

「Gネット」第5弾
RCカーを操縦
タイトーのCG「RCでGO！」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「Gネット」ソフト第五弾となるCGラジコンカーシミュレーションゲーム「RCでGO！」が六月二十四日発売となる。

これはラジコン（RC）カーの操縦をTVゲーム化したもので、同社では実際にあるものを題材にした運転シミュレーションゲーム「GO！」シリーズ第二弾としている。

RCカー用の無線送信機〝プロポ〟と同じ操作感覚の専用コントローラーを使用。これは銃型グリップを握り、中央部のダイヤル式スイッチがハンドル、トリガーがアクセルとブレーキになっている。

練習、通常、グループ（四人通信プレイ）の三モードがある。通常モードはオンロードとオフロードが各八コース、さらにそれぞれ三段階の難易度があり選択する。自車はフォーミュラカーからトラックまで六タイプ計二十四車種を用意。ソフトとコントローラーのセットOP価格十三万三千円。なお同ゲーム以降、新ソフト一枚につき従来カードの価格を一万円値引きする。

RCでGO！（下は専用コントローラー）

プライズ機「むでんくん」
電源不要ゲーム
バンプレスト、2種セット販売

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、電源不要のプライズゲーム機「むでんくん」が七月下旬発売となる。

これはバネなど機械仕掛けだけでゲームを進め景品を払い出すもので、二タイプある。いずれもボールゲームで、レバーを下げると盤面にボールが出てきてスタートし、当たりの穴に入ると手前のハンドルを回せば（ガチャガチャ形式）カプセル景品が払い出される。

一つはフリッパータイプで両サイドのボタンでボールを弾くもの、もう一つはレバーでボールを弾きながら階層レール上を運んでいくもの。この二機種とパイプ台などとのセット販売でOP価格二十八万九千六百円。

むでんくん

米国人気キャラ使用乗物
メカゲーム付き
ホープ「わいわいトレイン」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、定置型乗物機「ベビールーニーテューンズ・わいわいトレイン」が四月下旬発売となった。

これは米国ワーナーブラザーズ社のキャラをあしらったカラフルな汽車。内部にはハンドルを回してボールを盤面に転がし、下部のレバーで汽車プレートを移動させキャッチするメカゲームを設置。作動終了後、専用キャラカードが払い出される。

大人一人、子ども一人の二人乗りでOP価格八十七万円。

ベビールーニーテューンズ・わいわいトレイン

話題のマシン

CG格闘「鉄拳タッグトーナメント」
2キャラ交代で
ナムコから「ジャンピンググルーヴ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム12」によるCG格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」が七月上旬、ジャンププレイをするエレメカアーケードゲーム機「ジャンピンググルーヴ」が七月八日、それぞれ発売となる。

「鉄拳タッグトーナメント」は、二人のキャラを選択し交代させせながら戦うシリーズ初のタッグ方式を採用したのが大きな特徴。キャラは「鉄拳3」と「2」を合わせた二十人のほか、タイムリリースキャラを十人以上用意し計三十人以上となり、各キャラとも新しい技を追加するなどレベルアップされた。操作は従来の八方向レバーと四ボタンにキャラ交代ボタン一つが追加された。

受け身はボタンのほかレバーでも可能となった（クイックと後転受け身）。キャラ交代は受け身態勢やダウン後起き上がりながらなど、いくつかのパターンがある。交代したキャラは休憩中に体力が回復する。キャラ一人がKOされるか時間切れでゲーム終了。時間切れの場合はキャラ二人の体力の合計が多い方が勝ち。

ステージの天候や昼夜、季節が「3」とは変わり、BGMも一新。基板OP価格二十四万八千円。

鉄拳タッグトーナメント

「ジャンピンググルーヴ」は、湾曲パネルの上から流れてくる電光（点滅）が足元パネルに来た時、電光を踏まないようジャンプするというゲーム。同社〝スポーツトライアルシリーズ〟第二弾となる。

パネルは左右に分かれ、左足用と右足用の電光が音楽のリズムに合わせて進んでくるので、左右とも点灯すればジャンプだが、片方の足だけや左右の足を交互に上げる動作も多く、踊っているような格好になる。

一曲平均四十秒で、二－四曲の難易度が異なる三コースから選択。曲は十二曲以上から選べる。

各コースの設定回数をミス（電光を踏む）するとゲーム終了。順位と評価が表示される。二台通信同時プレイも可能で、対戦または協力プレイができる。価格八十八万円。

ジャンピンググルーヴ

日邦の「なぞなぞパオくん」
ゾウのミニ乗物

日邦産業㈱（AM事業部愛知県岩倉市、岡屋裕造社長）から、定置型乗物機「なぞなぞパオくん」が三月以降発売となっている。

これはピンクの象をデフォルメしたデザイン。ボタンで擬音が出るとともになぞなぞが出題される。標準作動時間九十秒。一人乗り。価格三十四万八千円。

なぞなぞパオくん

台湾IGSのTVゲーム
間違い画像探し
エイブルから「リアル＆フェイク」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、台湾IGS／㈱アルタのTVゲーム「リアルアンドフェイク」が五月中旬発売となった。

これは二つの画像の違う個所を見つける間違い探しゲーム。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

左右に同じような実写撮り込み画像が二つ映し出され、左画像の中で右画像と異なる個所にレバーとボタンでマークを付けていく。制限時間内に五ヵ所の間違いを探し出せばステージクリア。時間内に探し出せなかった個所の数だけ、またお手つきの数だけライフが減り、ライフがなくなるとゲーム終了。六十ステージ構成で画面パターンは六千通りある。二人協力同時プレイも可能。「PGMシステム」でカセットとの基板セットOP価格十万八千円。

リアルアンドフェイク

プライズゲーム機
ハンマーで叩く
インタージオ「ドルビー」

㈱インタージオ（本社大阪、黒田宏社長）から、プライズゲーム機「ドルビー」が五月中旬発売となった。

これはハンマーでのくい打ちをモチーフにしたもの。備え付けのハンマーで突き出たくいを叩くと、叩いた力に応じて盤面でボールが回転、最初に指定された回転数で止まれば景品（百五十ミリカプセル）が払い出される。

スタートボタンで指定回転数が中央左の窓に、ボール回転数（一回転するごとに増えていく）が右の窓に表示される。指定回転数のプラス・マイナス3で止まればもう一回挑戦できる。また77、88、99のいずれかで止まると、指定回転数に関係なく景品が払い出される。価格四十三万円。

ドルビー

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	8.05
2	2	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.19
3	1	武力・ブリキワン（ＳＮＫネオジオ） Buriki One (SNK)	6.95
4	4	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.30
❺	8	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.00
❻	9	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	5.80
7	5	クレイジータクシー（セガ社ＮＡＯＭＩ） Crazy Taxi (Sega)	5.75
8	3	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社ＮＡＯＭＩ） Giant Gram (Sega)	5.71
❾	12	ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	5.46
10	6	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	5.44
11	7	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	5.33
12	10	バトルバクレイド（エイティング） Battle Bakraid (Eighting)	5.22
⓭	20	バーチャロン　Ｖｅｒ５.４（セガ社） Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	5.08
14	11	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.04
15	14	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.01
⓰	18	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.00
17	13	メタルスラッグ　X（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug X (SNK)	4.94
⓲	–	スーパーリアル麻雀　VS（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong VS* (Seta/Visco)	4.91
19	16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	4.86
⓴	24	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.77
21	17	Ｅ雀さくら荘（セイブ開発） E Jong* (Seibu)	4.75
22	15	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.73
23	21	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.61
㉔	37	ガンバード　2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	4.58
25	23	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.56

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション２ｎｄ　Ｍｉｘ（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)	8.76
❷	–	ステッピングステージ（ジャレコ） Stepping Stage (Jaleco)	8.75
❸	–	ポップンミュージック　2（コナミ） Pop'n Music 2 (Konami)	7.78
4	3	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.57
5	4	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.53
6	2	ビートマニア　４ｔｈ　Ｍｉｘ（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	7.50
7	5	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	7.23
8	8	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	6.73
9	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.58
10	9	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.52
11	10	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Muve (Atlus/Namco)	6.19
12	12	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.74
13	13	ファイナルハロン　2（ナムコ） Final Furlong 2 (Namco)	5.44
14	11	ビートマニア　２ＤＸ（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 2DX (Konami)	5.11
15	15	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	5.00
16	14	セガラリー　2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.88
17	16	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	4.83
18	17	バーチャファイター　３ｔｂ（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	7.38
2	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.36
❸	–	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.50
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.44
5	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.33
6	5	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	5.50
7	6	スゥーニィービー（メイクソフトウェア） Soo Nee Bee (Make Software)	4.86

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.339

風の音〈3〉

矢飛圓方

　一応、話がまとまるといえばまとまり三人は三〇〇円×三、九〇〇円の珈琲代を払って岡本珈琲店を後にする。白くモダンな建物が薄暮の水色に染まっている。

　安いなあというと鎌先は、キタとちがってミナミには同じ程度の店で二五〇円の店があるという。

　駅からももっと近いんだぞ。

　南街劇場の裏のスワンは駅から二、三分の距離で席はゆったりしていて、音楽は殆んどきこえないぐらいの音量で、二五〇円だという。

　あの界隈も昔からの名店が多い地域だったが、バブルの時期に殆んどなくなってしまった。

　かつて吉田健一が大阪にくるとまっ先に行くといってた〈アストリア〉とか、〈精養軒〉とか、喫茶店でいうと〈エトワール〉などスワンの向いで、昔風の関西流モダンの名残りを残した雰囲気ですきだったけどな。

　ところで何処で飲むのかということになり、山川がまかしておけと胸をはる。支払いも山川がみな面倒をみるといいはる。

　しばらく歩いて阪急の梅田駅から一駅の十三で降りる。

　賑やかな街である。

　山川が京大に行ってたときの先輩が北野高校の定時制に勤めていて、よく連れていってくれた店だという。

　十三駅を西側に出て、大きい道を渡る。店の前に長い行列が出来ている。〈ねぎ焼〉と看板を出していた。

　山川の説明ではお好み焼の上に山盛りの刻み葱が載っているそうだ。

　その〈ねぎ焼〉の店の先の小さな横丁に入る。

　〈ハワイ〉かなにか、これも昔風の派手なキャバレーがあり、大きな声で威勢よく呼びこみを熱心にやっている。

　その前のひっそりとした佇いの店が山川のおめあての店だった。

　その店の前から中にかけては、奇跡的にタイムが第二次大戦直後のままにストップしてしまっているような雰囲気を残している。

　店内はコの字型のカウンターの席だけである。

　立ち呑みの店に毛が生えたようなものだが、木の丸椅子に腰をおろしてみるとなかなかのものだ。

　店内の空気が和んでいる。

　フロイトにいわせれば子宮内感覚というのだろう。

　おでんの長方形の大きな鍋の湯気の向うで、店の人が仕事をしている。店の人たちの顔色がよく、にこやかで元気なのがよい。

　店の客のマナーがいいのも更によい。店の雰囲気の九割は客がつくるものだという。

　カウンターに肘をかけている客は一人もいなくて姿勢がいい。

　国立循環器センターの病院の食堂で変な因縁から数年間食事をしていたことがあるのだが、つけくわえておくとここの病院の食堂の食事は非常によかった。きちっと出来ている。

　目につくのは職員の食事の仕方がはっきりとふたつのグループに分れてしまっていた。

　医者、女医もそうだが、この人たちは肘をテーブルに載せるということは決してなかった。姿勢もいい。

　もうひとつのグループの人たち、看護婦、放射線その他の技師たち、この人たちは背中を丸くして両肘をテーブルに載せないと落ち着かないようだ。

　昭和三十年代には道頓堀に目の前で天麩羅をあげて熱熱の天丼を出してくれるごく小さな店があり、店の前にはいつも行列が出来ていた。安いから女学生たちも数人でよくカウンターに座って天丼をたべていたけど、その女学生がカウンターに肘をついたりしたら、天丼屋の親父はたちまち激怒して、お代は要らないからすぐに出て行けといってたものだが、今昔の感が深い。

　いつだったかまだ橋本龍太郎が首相だった時にエリツィンを迎えての晩餐会で、エリツィン夫妻はテーブルに肘をのせることはなかったのに、橋龍夫妻は両肘をはってテーブルに載せているシーンがTVのニュースにうつっていた。

　道頓堀の一銭天丼屋の親父があれを見ていたら脳卒中を起してしまったかもしれない。

　とにかく山川が連れて行ってくれた十三のおでん屋は、金はなくて貧しくてもみんながそうは目の色をかえるような競争に追われずに、ひとつの希望を目指して生活していた時代にタイムスリップしていた。

　私たち三人の顔もなごんでくる。

　客はおでんを数品注文してビールを飲むとさっさと出てゆく。

　千円出して、じゃらじゃらと硬貨のお釣を貰って出てゆくようだ。

　一人千円もかからない店だということが分ってくる。

　これなら山川の懐をもってしても大丈夫だ。

　もうちょっと座っていたら、次々と店に入ってくる客は金盥（今はポリ製が多い）を持ってやってくる。

　風呂帰りの人たちなのだ。

　近所の小さな店を経営している人たちが店を閉じて、風呂にいって、この店で一杯飲んで、後は家に帰って寝るばかりなのである。

　山川は鎌先に、後は寝るばかりの生活って羨しいだろうと話しかける。

　鎌先は感に耐えないように、まったくそうだ、俺がこのところいつも、もっともしたいことというのは寝たいということにつきる。

　しかしあの人たちのように律儀な生活をしていないのだから、この時間に仕事を終えて銭湯にいって、きゅっと一杯飲んで、飲んだ勢いでころっと寝てしまうなんておもいもつかないよな。

　夕食を終えてからが仕事の時間になるのだから、資料を調べて、そういえば資料を集めるのにはもっと時間がかかるのだが、探していた資料が手に入ったことを喜ぶ時間もなく、それをさっさと読みあげて、大事な要点を拾い、そういう風にして選んだ要点をつきあわせていって、ひとつの問題に対する解答を作成する。

　一夜明けても二夜明けてもけりがつかないままで、遅い時間に蒲団に入っても、そういうことが気になってなかなか目があわない。

　厭になっちゃうな。

　といっても、一日のノルマをきめられた仕事は厭だというので鎌先は今のようなことをやっているのだから自業自得だよ。

　などとじゃれながらも山川も鎌先も和やかな顔で、店の空気がそれだけすぐれていいということである。

　山川が勘定をしたら三千円で九百円もお釣を貰ってしまった。

　十三駅西口の隣りあわせのビルの二階にいい喫茶店があるというので、そこにしけこむ。

　丁度九百円である。三百円×三。

　話がはずんでいたが、九時半閉店で店の人が遠慮がちにそういってきた。

　十三はなんとなく不健康な街であるというイメージをもっていたけれど、それは大きな偏見で、健康的な生活を送っている人、この街を支えている多くの人たちにとっては至極健康的な街であるということがよく分かった。

Sega Large Loss, Konami Small Profit

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, posted ¥214,546 million in non-consolidated revenue, down 21.0% from the preceding year, and ¥33,383 million in net loss (¥43,300 million in the preceding year), for the fiscal year ended March 31, 1999. This was announced on May 26.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥56,203 million, down 44.8% from the preceding year, home videos ¥68,433 million, down 8.0%, arcade operation ¥87,942 million, down 3.3%, and others ¥1,966 million, down 53.8%.

Exports totaled ¥32,416 million, down 36.8%. Coin-op exports accounted for ¥22,780 million, down 30.0%, home videos ¥9,010 million, down 45.3%, and others ¥626 million. The export ratio decreased to 15.1% from 18.9%. Although the coin-op games division shipped CG videos based on the "Naomi" board, shipments decreased both in Japan and overseas. Although the arcade operation division opened "Joypolis" in Okayama and Osaka, and also opened "Club Sega" and "Sega Arena" in eight locations, operations at Sega's existing small arcades showed poor results. Domestic shipments of the home video "Dreamcast" which were started in November 1998, reached 900,000 units, while shipments to Southeast Asia were also started. An extraordinary loss of ¥33,910 million was incurred (as reported in *"Game Machine" No. 588*).

In the fiscal year to end March 2000, Sega plans to ship "Dreamcast" in September 1999 in the USA and Europe, and will concentrate its efforts on the "Dreamcast"network service. For this purpose, it will invest ¥17,000 million in "Dreamcast"-related businesses. As a result of the change in accounting standards regarding development costs, Sega must incur an additional cost of ¥5,000 million. Furthermore, the large cut in the workforce will lead to a onetime charge of ¥3,000 million to pay for retirement allowances. The result of all this is that Sega's forecast for the year ending March 2000 is ¥300,000 million in non-consolidated revenue and ¥11,400 million in net loss.

As of May 29, Hayao Nakayama steps down as vice-chairman and assumes office as honorary advisor. Hisashi Suzuki, vice president, loses representative rights. Yoshio Sakai, Daizaburo Sakurai, and Nobuo Nakanishi, who are in charge of overseas markets in the coin-op division, lose their executive director titles.

The consolidated results including 38 (39 in the preceding year) domestic and overseas subsidiaries showed ¥266,194 million in revenue, down 19.7%, and ¥42,880 million in final net loss (¥35,635 million in the preceding year).

While two domestic subsidiaries were added during the year, Sega Entertainment and Sega Channel Management in the USA, and Sega Electronics de Mexico in Mexico, were excluded.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥89,389 million, down 27.9%, home videos ¥84,694 million, down 26.0%, arcade operation ¥93,128 million, down 1.5%. The operating income from coin-op games and arcade operations totaled ¥12,728 million, but the operation loss from home videos was ¥10,479 million.

The overseas revenue was ¥71,445 million occupying 26.8% of the total (¥91,585 million and 27.6% in the preceding year). Sega forecast ¥386,000 million in consolidated revenue and ¥19,800 million in final net loss for the fiscal year to end March 2000.

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥100,779 million in non-consolidated revenue, up 40.0% over the preceding year, and ¥5,006 million in net income, up 0.1%. This was announced on May 27.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥22,746 million, up 1.4%, home videos ¥53,347 million, up 68.2%, pachinko devices ¥10,737 million, up 39.4%, electric toys ¥9,163 million, up 45.7%, arcade operation ¥4,428 million, up 64.4%, and others ¥354 million.

Exports totaled ¥21,299 million, up 17.0%. Coin-op exports accounted for ¥4,235 million, down 35.9%, home videos ¥16,680 million, up 45.7%, and electric toys ¥382 million. The export ratio decreased to 21.1% from 25.3%.

The coin-op games division had big hits with DJ and dance simulation video machines. It increased the number of arcades by 10 to a total of 21. In the home video game division, revenue from soccer and other sports games and music games grew. Konami filed an extraordinary loss of ¥1,410 million (as reported in *"Game Machine" No. 585*).

Konami shifted arcade operation to its subsidiary Konami Amusement Operation in March 1999, and also shifted pachinko devices to Konami Parlour Entertainment. Although this will lead to a ¥6,000 million fall in revenue in these businesses, this will be offset by increases in other divisions, according to Konami. The company forecasts ¥101,000 million in non-consolidated revenue and ¥6,000 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

The consolidated results including 29 domestic and overseas subsidiaries showed ¥113,413 million in revenue, up 26.5%, and ¥5,104 million in final net income, up 2.0%.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥23,526 million, up 0.4%, home videos ¥62,746 million, up 54.3%, pachinko devices ¥10,867 million, up 36.9%, electric toys ¥9,229 million, up 44.3%, arcade operations ¥4,428 million, down a large 37.4%, and others ¥2,614 million.

One surprise in the fiscal report was that in spite of Konami having a string of hits with its music simulation machines, revenue in the coin-op division increased only slightly. Konami did not give an explanation for this. On the other hand, the reason for the fall in arcade operation revenue was clear. Most of the company's pachinko parlours, which had been included in the arcade operation division, were sold off during the year.

The overseas revenue was ¥31,438 million occupying 27.7% of the total (¥28,606 million and 31.9% in the preceding year). Konami forecast ¥120,000 million in consolidated revenue, and ¥7,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2000.

Jaleco Ltd., Tokyo, posted ¥6,625 million in non-consolidated revenue, down 6.7%, and ¥25 million in net income (as against ¥1,947 million in net loss for the preceding year). This was announced on May 24.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,100 million, down 20.8%, home videos ¥2,384 million, up 44.8%, aquariums ¥252 million, down 35.5%, and arcade operations ¥887 million, down 22.4%.

Coin-op exports accounted for ¥139 million, home videos ¥1,253 million, and aquariums ¥38 million. The export ratio increased to 21.6% from 7.4%. This is due to the Play Station software "Tetris Plus" being a hit in the USA due to its low price.

The consolidated results including two subsidiaries showed ¥7,075 million in revenue, down 10.0%, and ¥14 million in final net income (versus ¥1,880 million in net loss in the preceding year).

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,103 million, down 23.9%, home videos ¥2,751 million, up 27.9%, aquariums ¥334 million, and arcade operation ¥887 million.

Jaleco forecast ¥7,500 million in non-consolidated revenue and ¥120 million in net income. It also forecasts ¥8,000 million in consolidated revenue and ¥150 million in final net income.

Konami Seeks Injunction

Konami Co., Ltd. announced on June 7 that it had filed for a preliminary injunction to prevent Jaleco Ltd. from manufacturing and selling Jaleco's video game "VJ", which Konami alleges infringes upon its video game "Beatmania" patent. Konami will file a patent lawsuit against Jaleco in the Tokyo District Court.

According to Konami, it filed for the "Beatmania" patent in July 1998, and the Japan Patent office granted it the patent on April 30, 1999. However, the patent has not yet been listed in the Japan Patent Office Bulletin.

Jaleco announced on June 9 that it had not infringed any Konami patent, furthermore that the Konami patent for "Beatmania" is not public knowledge yet, and that "VJ" was developed based on its own original idea and technology already in the public domain. Jaleco will file a motion to confirm that Konami's patent has no value and should be cancelled by the Japan Patent Office.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/